

CONVERGENCE

présenté par **Le Lien MULTIMÉDIA**
www.lienmultimedia.com/convergence

n° 179 — novembre 2021

TERRITOIRE DES AMÉRIQUES

ALEXANDRE CASTONGUAY

HANNAH BRONFMAN

GHISLAIN PICARD

MARTIN MESSIER

ORPHÉE OKITO

FARAH ALIBAY

VEEBY

0 5
71766 83456 6
4,95\$

La plateforme d'apprentissage pour les professionnels en :

- VFX
- Animation
- Jeu vidéo
- Expérience numérique

Cours spécialisés en :

Création 2D-3D

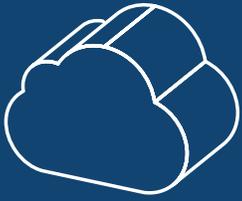
Design

Gestion

Programmation

Inscription GRATUITE* >>> SYNTHESEExperts.com

*réservée **exclusivement** aux travailleurs des studios membres de :



Hébergez vos données au Canada avec OVH !

Fournisseur mondial d'infonuagique hyper-évolutif, OVH propose une gamme complète de solutions innovantes et sécurisées rencontrant les plus hauts standards de l'industrie.

Implanté au Canada depuis 2012, OVH vous fait bénéficier des avantages technologiques uniques qui lui ont permis de devenir le numéro un de l'infonuagique et des infrastructures internet en Europe.



27 centres de données
dans 8 pays



12 Tbps
de bande passante



1,5 milliard investis
au cours des 5 prochaines années



18 pays
accueillent nos bureaux



1 200 000 clients
dans le monde



2 300 employés
dans 18 pays

Un centre de données écologique d'une capacité de 360 000 serveurs

Situé au sud de Montréal, le premier centre de données canadien d'OVH est l'un des plus grands du monde. C'est également l'un des plus écologiques, comme en atteste son indice d'efficacité énergétique record (PUE de 1,09). Son raccordement à la centrale hydro-électrique voisine garantit un approvisionnement en énergie verte, tandis que la combinaison des technologies de refroidissement liquide sur les serveurs et d'optimisation des flux d'air à l'intérieur des bâtiments permettent de minimiser l'impact sur l'environnement.



Centre d'entreprises
et d'innovation de Montréal

« *une expertise unique
à votre service* »

Le Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal (CEIM) est un incubateur, établi depuis 1996, qui aide les entreprises technologiques à démarrer et à prospérer.

Le CEIM offre une gamme complète de services-conseils pour les entreprises oeuvrant dans les médias numériques (contenu ou applications, jeux, web, animation...)

Le CEIM offre une formule d'encadrement sur mesure, en mode coaching, adaptée à vos besoins et à tarifs très avantageux.

Le CEIM est constitué de spécialistes chevronnés, dans le domaine des nouveaux médias et dans chacun des autres domaines d'intervention.

Le CEIM peut vous faire profiter d'un réseau de contacts d'affaires influents.

Le CEIM offre des espaces locatifs flexibles et à tarifs avantageux dans la Cité du multimédia.

Pour plus d'informations :
514-866-0575 poste 208 ou 209

www.ceim.org

33, rue Prince
Montréal (Québec)
H3C 2M7

Tél: 514.866.0575
Fax: 514.866.3591
Courriel: info@ceim.org





kiwili

LE LOGICIEL DE GESTION TOUT- EN-UN

- ✓ Gestion de projets
- ✓ Feuille de temps
- ✓ Facture / Devis
- ✓ Comptabilité
- ✓ Dépenses
- ✓ Gestion des tâches

Profitez d'un essai gratuit de 14 jours en vous rendant sur: www.kiwili.com/inscription

FIÈREMENT
QUÉBÉCOIS

Antidote

Le remède à tous vos mots.

Corrigez vos textes
sur tous les écrans,
en français ou en anglais,
grâce à la gamme
d'applications Antidote.

Découvrez nos offres
pour les particuliers et
pour les organisations :

antidote.info 



Tap'Touche

NOUS FORMONS DES AS DU CLAVIER

Plus de 200 activités pour vos enfants



VERSION
D'ESSAI
GRATUITE!



taptouche.com



Guide de l'industrie NUMÉRIQUE

La seule base de données exhaustive de l'industrie du numérique

2500 entreprises répertoriées

6000 contacts

75000 articles

1350 vidéos

« Un outil indispensable
pour les professionnels
du numérique. »

« Actualisé en continu
par l'équipe
du Lien MULTIMÉDIA. »

**Nouvelle version
maintenant disponible à**
www.lienmultimedia.com/guide





Courrielleur^{MC}

Communauté dédiée au marketing
par courriel depuis 2002



www.courrielleur.com

Le magazine <CONVERGENCE>
est publié par Le Lien MULTIMÉDIA
4841, rue Jeanne-Mance
Montréal (Québec) H2V 4J6
tél.: (514) 842-5333
fax: (514) 495-1089
info@lienmultimedia.com
www.lienmultimedia.com/convergence

RÉDACTEUR EN CHEF >>

Steeve Laprise
slaprise@lienmultimedia.com

JOURNALISTES >>

Sophie Bernard
Frédéric Bouchard

REPORTERS >>

Khaoula Bidouh
Lyota Bonyeme
Marie-Hélène Brousseau
Nathanaël Paul
Arnaud Perron-Bouchard
Yves Tremblay
Mélissa Vigneault Raymond

PUBLICITÉ - MARKETING >>

Martial Brissonnet - mbrissonnet@qfq.com
Alexis Gagnon - alexis@lienmultimedia.com

Couverture >>

«Territoire des Amériques» de Patrick Bossé
Photo: Hubblo / SAT

ABONNEMENT <CONVERGENCE>

1 an (12 numéros): 30\$
+ 1 Guide de l'industrie NUMÉRIQUE: 50\$
www.lienmultimedia.com/boutique

ABONNEMENT LE LIEN MULTIMÉDIA

1 an: 199\$, comprenant tout ce qui suit:
+ Bulletin hebdo et quotidien courriel
+ 12 magazines <CONVERGENCE> + archives
+ 1 Guide de l'industrie: NUMÉRIQUE
+ 1 Guide de l'industrie: WEB
+ 1 Guide de l'industrie: JEUX VIDÉO
+ 1 Guide de l'industrie: RÉALITÉ VIRTUELLE
+ 1 Guide de l'industrie: IA
+ 1 Guide de survie: START-UP
+ 1 Guide pratique L'école en ligne
+ 1 Guide TRANSFORMATION NUMÉRIQUE
+ Les métiers du numérique et du jeu vidéo
www.lienmultimedia.com/boutique

© Le Lien MULTIMÉDIA - ISSN: 1492-1324
Dépôt légal: Bibliothèque nationale du
Québec Bibliothèque nationale du Canada

sommaire

CULTURE NUMÉRIQUE

- 12 «Territoire des Amériques»: Patrick Bossé résume 60 ans de la carrière de René Derouin
- 16 Hubblo veut faire rayonner les oeuvres immersives et interactives ici et ailleurs
- 18 «Con Sordina», le cri libérateur de Martin Messier
- 22 Orphée Okito a échangé le micro pour la caméra
- 24 La vision derrière «Wele Kuaku»
- 26 VEEBY lance son nouvel album «Zandj»
- 28 «The White Fortress» d'Igor Drljaca
- 32 «Fresque grotesque» d'Allison Moore
- 34 Alexandre Castonguay, portrait
- 36 Yoan Boisjoli, parcours d'un autodidacte
- 38 «Camouflaged Streams» entre le corps et l'espace
- 40 Ourielle Auvé collabore avec la scène théâtrale
- 42 Paul Litherland réalise les photos du MAI
- 44 Pascale Tétrault - poésie et numérique

AFFAIRES ÉLECTRONIQUES

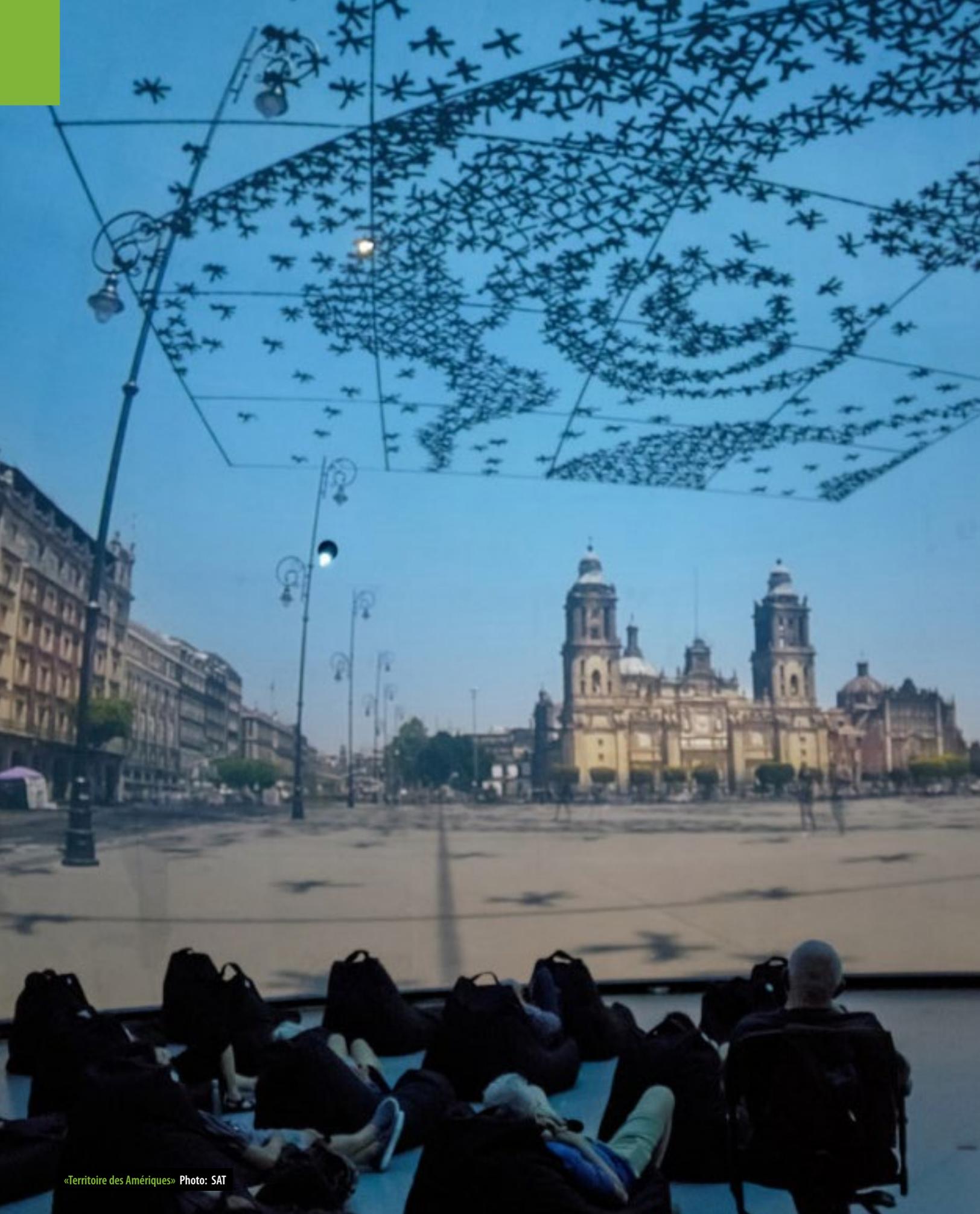
- 48 Ghislain Picard voit un rapprochement économique entre autochtones et allochtones
- 50 Hannah Bronfman investit dans le bien-être
- 52 Lisa Loud: «La crypto, ça vaut la peine!»

TECHNOLOGIES

- 58 Farah Alibay: de Joliette à la NASA
- 60 Douglas Mbiandou montre les usages du numérique aux jeunes africains avec 10 000 Codeurs
- 62 Francesca Rossi (IBM) prédit le développement à venir d'une IA plus éthique
- 64 Theoriz réinvente les arts vivants grâce à ses technologies immersives et interactives



www.lienmultimedia.com/convergence



«Territoire des Amériques» Photo: SAT

«TERRITOIRE DES AMÉRIQUES» PATRICK BOSSÉ RÉSUMÉ 60 ANS DE LA CARRIÈRE DE RENÉ DEROUIN DANS UN FILM IMMERSIF 360

texte *Frédéric Bouchard*

Film immersif inspiré du travail de René Derouin, «Territoire des Amériques» veut célébrer l'oeuvre de l'artiste multidisciplinaire québécois. Sorte de projet bilan, le moyen métrage réalisé par Patrick Bossé cherchait à résumer 60 années de carrière. Après quelques discussions de table, l'homme âgé de 85 ans vivant à Val-David a fait suivre une quinzaine d'ouvrages afin que le réalisateur se familiarise sur sa démarche. De là, les deux ont établi la base de ce qui allait devenir une oeuvre présentée à Sorel-Tracy, Mont-Tremblant, Montréal et Rouyn-Noranda: des témoignages, des expériences de vie et des réflexions.

«La structure a découlé des entrevues que nous avons faites en studio pendant trois jours. Il y avait plus d'une centaine de questions. Nous avons réalisé 5 à 6 heures par jour d'entrevue», rapporte le réalisateur à Qui fait Quoi. Par la suite, les couches d'animation graphiques se sont ajoutées au fil du processus, comme l'idée d'intégrer les gravures et les dessins de l'artiste. Mais la forme même du projet, un film immersif, était établie depuis le départ, précise Patrick Bossé.

«Et c'est un film immersif en dôme. René, ce sont les voyages qui l'ont formé et l'ont amené à créer, explique-t-il. Il y a avait quelque chose d'intéressant à amener le public à se transporter dans les lieux qui l'ont inspiré. René a toujours été très présent dans sa communauté, cherchant à ce que les gens se retrouvent par l'art. Par conséquent, faire en sorte que le spectateur mette des lunettes et vive une expérience fermée, c'était à contresens de son oeuvre. Le dôme offre cette rencontre, cette expérience vécue en commun.»

Projet qui a mis 7 ans avant de se concrétiser, «Territoire des Amériques» intègre également de l'animation graphique. C'est Sindre Ulvik Péladeau qui assure cette portion du processus. Pour animer les images à l'écran, ce dernier devait servir des fichiers haute définition des oeuvres de René Derouin. Son assistant Julien Croteau les a toutes découpées sur Photoshop par couleur, puis par motif et a reproduit des figures ainsi que des arrière-plans complets pour que tous ces éléments

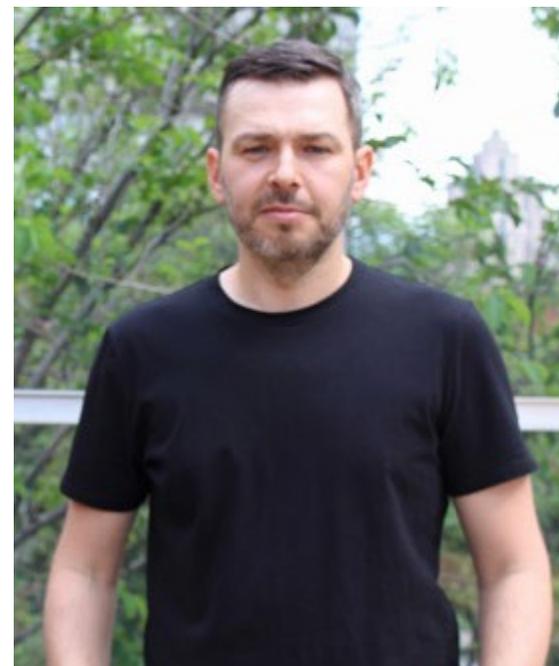
puissent être transposés et animés dans une sphère. Les autres prises de vue ont été captées par différentes caméras 360. Ce sont surtout les paysages qui profitaient d'une immersion complète. Les séquences immortalisant des moments avec l'artiste ont quant à elles été filmées par une caméra traditionnelle. «Ça nous permettait de nous libérer de certaines contraintes. Nous étions plus libres de nous déplacer ou de nous rapprocher de René. Et l'idée de travailler en fragments définissait beaucoup sa manière de créer, surtout dans les 20 dernières années, où il a fait beaucoup de découpage et de collage», détaille le réalisateur.

Du côté de la musique, il a collaboré avec Frannie Holder. À l'image du film, qui part de la réalité pour épouser le numérique et l'immersif, la compositrice a embrassé la même démarche, soit prendre des sons organiques et d'ajouter plein d'effets afin de jouer avec l'aspect enveloppant de l'immersion. Et même s'il semble y avoir de la musique de bout en bout du film, le travail de mixage et de conception sonore de Vincent Cardinal y est pour beaucoup. «Il y a une vingtaine de pièces musicales dans le film. Mais Vincent réutilise les mêmes sonorités pour maintenir le pouls que Frannie avait créé et assurer une ambiance bergante», décrit Patrick Bossé.

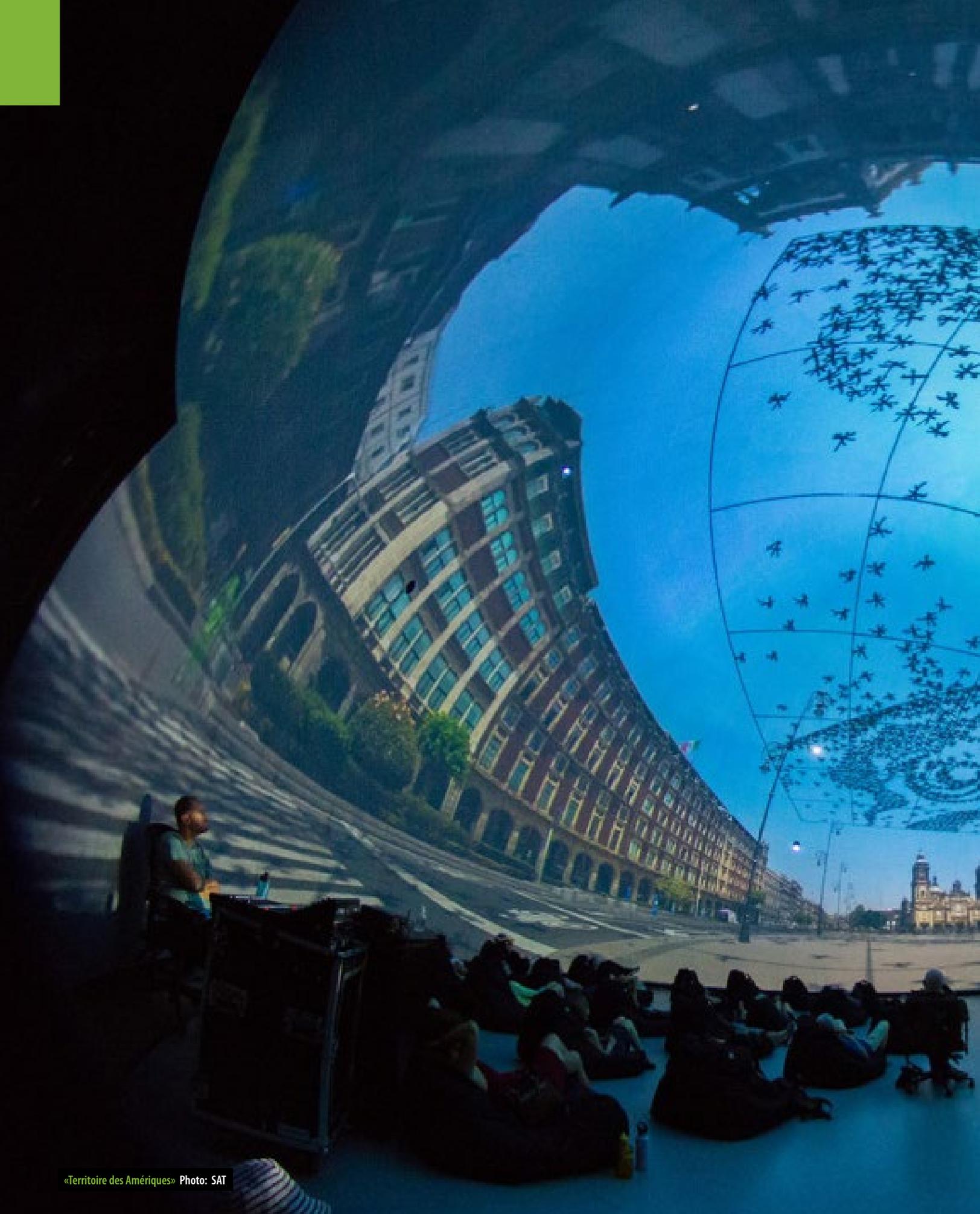
Alors que le film amorce sa tournée, le réalisateur estime que son travail n'est jamais terminé. Il affirme que la version finale demeure non définitive. Par exemple, il souhaite peaufiner l'étalonnage de quelques passages documentaires, régler certains aspects sur une poignée de séquences animées,

et exploiter au maximum certains éléments de la conception sonore. «Il faut retravailler un petit peu le son pour guider davantage le regard à certains moments. Nous avons le luxe de le faire», dit-il.

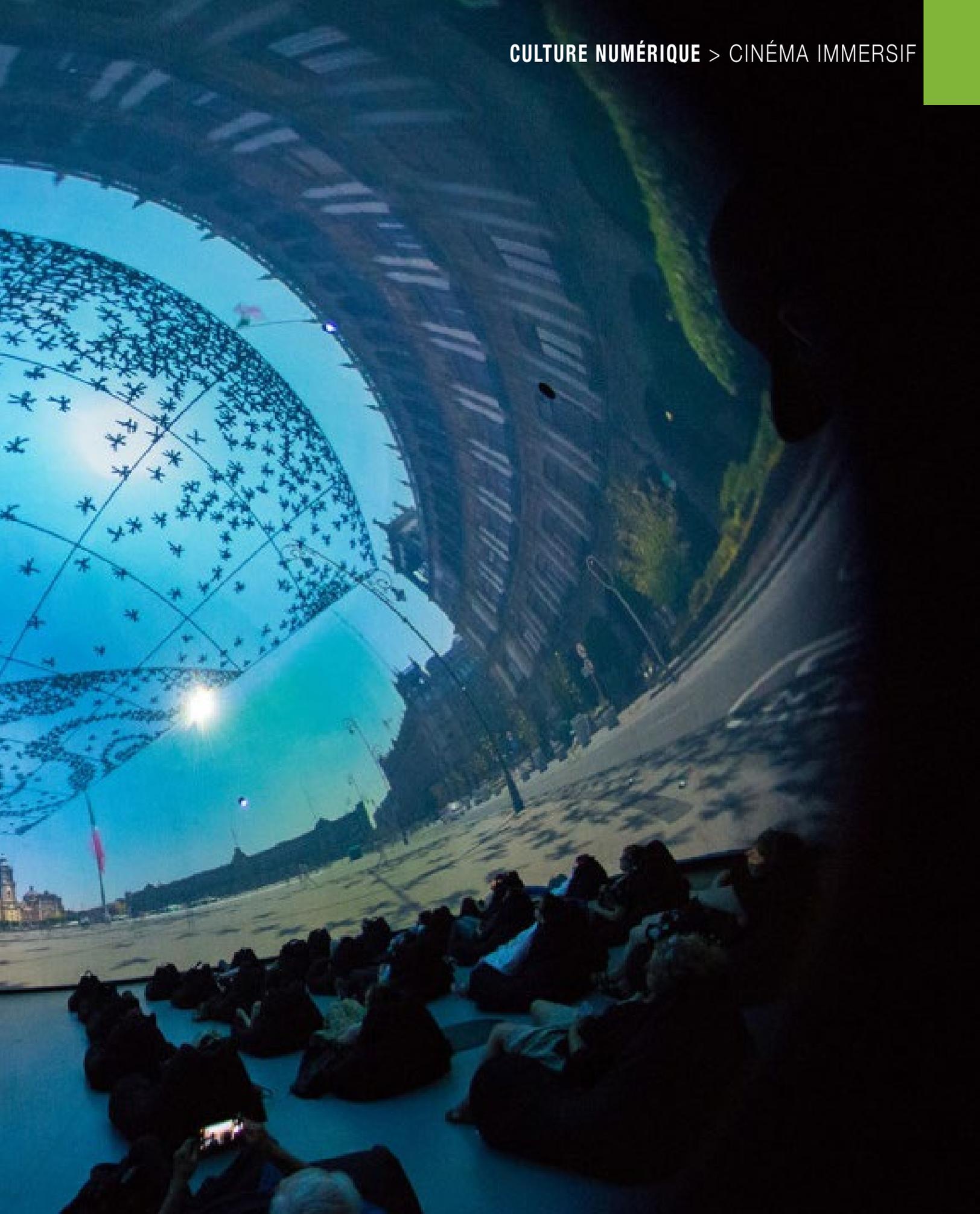
Mais plus que tout, Patrick Bossé s'enthousiasme devant l'existence d'un document pouvant témoigner du travail de René Derouin. «Pour lui, ça fait un legs concret. Il continue de créer, mais ça reste un résumé de carrière, d'intentions et de réflexions», conclut-il. ■



Patrick Bossé Photo: Frédéric Bouchard



«Territoire des Amériques» Photo: SAT





...uni on a nous a dit
 ait une autobus que par
 8 hrs ce soir, mais avec
 re trajet. Canada

etats unis

Laredo

montana
 New Orleans
 mexico

trajet
 de nous
 dans l'ouest
 s'allonge de
 8h

HUBBLO VEUT FAIRE RAYONNER LES OEUVRES IMMERSIVES ET INTERACTIVES ICI ET AILLEURS

texte *Frédéric Bouchard*

La maison de production Fig55 cumule désormais 3 projets immersifs, bientôt 4. Le producteur Pascal Pelletier constatait que des distributeurs pour ce type d'oeuvres et pour celles en réalité virtuelle existent, mais pas au Québec. C'est pourquoi aux côtés de Jean-Philippe Turgeon, il a décidé de cofonder Hubblo, première entreprise canadienne dédiée à la distribution et à la diffusion de contenu immersif. Tant qu'à déployer une structure pour leurs propres projets, pourquoi ne pas offrir le service à la grandeur du Québec, du Canada, et éventuellement à l'international, confient les deux associés en entrevue.

« Les oeuvres immersives et interactives sont distribuées à travers des compagnies qui exploitent d'autres secteurs. Alors nous avons pensé nous spécialiser dans ce créneau plus spécifiquement. En parlant avec les acheteurs de ce genre de projets, nous avons constaté qu'eux aussi entretiennent un rapport particulier avec ces oeuvres », rapporte Jean-Philippe Turgeon.

La maison de distribution souhaite se démarquer à travers un deuxième service, la diffusion. Le duo a fait l'achat d'un dôme qui permet d'aller vers le public et de présenter différents films interactifs et immersifs. Cette solution clé en main permet, par exemple aux petits musées, d'accueillir des oeuvres à partir d'une technologie très facile d'utilisation. Aucune nécessité de faire appel à un technicien, assure Jean-Philippe Turgeon, n'importe qui peut mettre en marche le dôme.

Pour ce volet, les deux collègues se sont également munis de lunettes de réalité virtuelle afin de distribuer des oeuvres de ce type, dont « Territoire des Amériques », film immersif sur le travail de l'artiste René Dereouin, qui sera adapté en réalité virtuelle. Dans l'aventure de la diffusion, Hubblo souhaite de plus créer des partenariats avec certains organismes ou entreprises n'ayant pas nécessairement les moyens financiers d'acheter les licences de certaines oeuvres. « Il y a certains lieux et endroits où ça peut être intéressant pour nous de se positionner », indique Jean-Philippe Turgeon.

Le dôme nécessite de l'espace, rappelle-t-il. Et celui d'Hubblo promet de démocratiser les oeuvres immersives et interactives pour faire réaliser à tous et à toutes qu'elles peuvent, elles aussi, se définir comme de l'art.

Sur l'aspect du contenu, le tandem désire se différencier des compétiteurs. « Les compagnies qui existent se consacrent beaucoup aux films scientifiques destinés aux planétariums, rapporte Pascal Pelletier. Nous voulons avoir des oeuvres québécoises, oui, mais aussi internationales qui sont variées. » L'idée est d'apporter des trames narratives inédites dans le monde du film immersif.

Les deux fondateurs reconnaissent l'expertise qui s'est développée au fil des ans à Montréal dans le domaine de la réalité virtuelle. D'ailleurs, l'appellation de leur entreprise est une sorte de clin d'oeil à ce concept de hub, mais aussi à la petite fenêtre qui permet d'apercevoir tout un univers. « Montréal est un des hubs les plus forts en immersion et en interaction. Il y a peut-être même des choses que nous allons pouvoir faire pour l'industrie afin de la rassembler. Ce sont des éléments sur lesquels nous travaillons et qui feront de la métropole, nous l'espérons, une plaque tournante pour le marché immersif. Et Hubblo veut être au coeur de ça », déclare Jean-Philippe Turgeon.

L'autre objectif local avec la création de cette compagnie de distribution est la possibilité de faire valoir les options de financement auprès des organismes publics. « De nouveaux programmes vont peut-être naître à la SODEC, par exemple. Car ce n'est toujours pas facile de faire financer les projets », espère Pascal Pelletier.

L'ouverture vers le marché américain est une ambition bien avouée, ajoutent les distributeurs. Déjà, « Parita for 8 Voices », une expérience

visuelle et sonore coproduite avec Laterna Film aux États-Unis, s'annonce comme une oeuvre davantage destinée à nos voisins du sud. « Territoire des Amériques », réalisé par Patrick Bossé, sera également traduit en anglais, ce qui permettra de déployer le réseau états-unien.

En plus des projets de Fig55 (« Harmonielhere », « Résonances boréales », « -22,7 degrés C » et « Territoire des Amériques »), le catalogue de Hubblo regroupe actuellement « Innere Musik », un portrait immersif du Grand Orgue Pierre-Béique, « Au pays du cancre mou » de Francis Gélinas et « Le livre de la distance », produit par l'Office national du film du Canada. « Tripura », une production de Moon Factory, s'inscrit également sur la liste des projets à venir. « C'est une expérience immersive basée sur la respiration. Elle aura deux déclinaisons, la première est un avatar, la seconde est une expérience en dôme », décrit Pascal Pelletier. ■



Jean-Philippe Turgeon et Pascal Pelletier Photo: Frédéric Bouchard



Martin Messier Photo: Courtoisie

«CON SORDINA», LE CRI LIBÉRATEUR DE MARTIN MESSIER

texte *Arnaud Perron-Bouchard*

L'artiste Martin Messier a présenté son tout nouveau spectacle «Con Sordina» pour la première fois à l'Usine C. Une oeuvre touchante et bouleversante qui utilise le son, la lumière et le corps pour traiter du thème du cri. Le Lien MULTIMÉDIA a parlé à son créateur pour en apprendre plus sur cette performance. Attention: divulgâcheur.

Depuis une quinzaine d'années, Martin Messier met en relation le corps et la machine à travers ses performances, installations, vidéos et pièces. Grâce à ses études en composition à l'Université de Montréal, il se sert du son, de la musique, de l'image, de la lumière et du mouvement pour construire un narratif où chaque élément a un rôle dans la compréhension de l'oeuvre.

La pièce a été écrite avec une attention aux détails et à la signification des éléments présentés. Tout ce qui est présenté a une fonction bien précise et est orchestré autour du cri. «Je choisis souvent une idée assez concise et minimale dans mes projets. Le cri est un élément fort et émotif. C'est un élément qui est présenté dans la vie des gens à différents moments dans leur parcours. C'est une pulsion. Elle est souvent présente dans plusieurs de mes pièces», raconte le concepteur. Il ajoute que «le cri, c'est emmagasiner de l'énergie et la faire ressortir d'une façon brutale ou pas. Il peut être libérateur. Cela peut être très positif. Pour moi, cette libération est belle. Ce n'est pas nécessairement cathartique et brutal.»

Dans «Con Sordina», il y a très peu de dialogue. D'autres éléments, dont la lumière, la fumée et le mouvement du corps, agissent comme interlocuteurs et transmettent des émotions puissantes d'une manière non orthodoxe. Le son a aussi une place privilégiée dans la pièce. «La musique est porteuse d'émotions beaucoup plus que le texte. Le choix d'inclure de la musique ou de laisser le spectateur dans le silence est une décision réfléchie. La précision rythmique de la pièce est très importante pour moi et j'y accorde une attention particulière dans toutes mes oeuvres», éclaire Martin Messier.

Martin Messier est le grand architecte derrière cette pièce. Il tient les rôles de metteur en scène,

concepteur sonore, compositeur et performeur. Cette mainmise sur la création de la pièce lui permet d'avoir le plein contrôle sur le rendu de l'oeuvre. «Je travaille comme si je faisais du montage vidéo. Je porte une grande attention à la synchronicité de la pièce. À tous les soirs, je vérifie que chaque action a lieu au bon moment et que tout soit synchronisé parfaitement. C'est un montage précis», explique le metteur en scène.

Tout au long de la pièce, une ambiance tendue règne sur scène. La musique et le son intense, ainsi que les mouvements lents de Martin Messier créent une certaine anticipation qui culmine lors du moment marquant de la performance: le cri. «Le jeu de tension est voulu. Le moment avant le cri est dissonant et silencieux afin de créer une appréhension et une tension. Le but était de créer une rupture jusqu'à ce que cela explose avec le cri. C'est une mécanique qui fonctionne dans le cinéma d'horreur», justifie Martin Messier.

La présence du corps a beaucoup d'importance dans les oeuvres de l'artiste établi à Montréal. Avec «Con Sordina», il pousse cette représentation à un autre niveau puisqu'il présente un corps nu. Son personnage démontre une certaine vulnérabilité avec sa démarche et sa posture. «Je n'aurais pas fait ce concept de spectacle sans la nudité. Il y a plein d'images que l'on n'aurait pas pu faire de la même manière, à la même vitesse. Le moment où il réalise qu'il est nu apporte beaucoup de questionnement au personnage, mais aussi une découverte de soi-même. Très tôt dans le processus créatif, je savais que le personnage allait être nu. Je n'étais pas sûr si j'allais l'interpréter, mais finalement j'ai décidé de le faire. L'opposition entre le corps et l'objet est encore plus résonnante lorsqu'on est face à un corps nu. L'opposition organique/synthétique a guidé mon travail», étale l'artiste. ■



Martin Messier «Con Sordina» Photo: Courtoisie





Orphée Lutula Okito Photo: Fidelite.t

L'ARTISTE ORPHÉE OKITO A ÉCHANGÉ LE MICRO POUR LA CAMÉRA

texte *Lyota Bonyeme*

Le chanteur Orphée Lutula Okito, également connu sous le nom de Mr. Axnt, membre du duo R&B G.NAX, a depuis longtemps quitté la scène pour passer derrière la caméra en tant que photographe professionnel et producteur de vidéoclips. L'artiste congolais s'est entretenu avec Le Lien MULTIMÉDIA pour parler de sa carrière à ce jour et de certains des défis qu'il doit relever en tant qu'homme noir et photographe engagé à mettre en valeur la diversité devant la caméra.

Orphée Okito a toujours eu une passion pour la musique. Il a commencé par la musique classique, mais peu après son arrivée à Montréal, il y a une vingtaine d'années, il s'est tourné vers la musique R&B. Il a fondé le duo G.NAX avec sa petite amie de l'époque, et actuelle épouse, Sherley Gene. Bien qu'il nourrisse toujours sa passion pour la musique, le chanteur devenu photographe dit qu'il laisse maintenant une grande partie de la chanson à sa femme.

«Ma femme, Sherley Gene, se produit toujours en tant qu'artiste solo, dit-il. Si je continue sporadiquement à faire de la musique sous le nom de Mr. Axnt, j'ai depuis longtemps cessé de me positionner en tant qu'artiste de musique. Je me consacre désormais beaucoup plus à la photographie.»

En 2005, Orphée Okito étudie l'ingénierie du son à Musitechnic. Il faudra attendre 10 ans pour que l'artiste parvienne à s'investir plus sérieusement dans son autre passion: la photographie. «C'était une transition organique, explique Orphée Okito. Avant même de m'inscrire en ingénierie du son, je voulais étudier la photographie, mais comme le programme où je voulais étudier n'acceptait plus d'étudiants, j'ai laissé ce projet de côté pendant 10 ans. Malgré cela, poursuit-il, même lorsque je faisais de la musique, j'avais toujours un appareil photo avec moi. Et avant même de m'en rendre compte, j'avais déjà fait la transition puisque je filmais déjà nos clips. Donc, cette transition n'a pas été exactement ressentie parce que cette approche multimédia faisait partie du package de ce qu'on appel "l'artiste indépendant".»

L'artiste a ensuite poursuivi ses études en photographie commerciale au collège Dawson. Il se spécialise désormais dans la photographie de

studio, de beauté et de mode, et fait également des photos de mariage.

«Lorsque je suis allé à l'école, je voulais étudier l'éclairage de studio et la photographie de mode, ajoute Orphée Okito. J'étais inspiré par les photographes et la façon dont ils jouaient avec l'éclairage. J'ai aussi remarqué que les photos qui souvent attiraient mon œil étaient prises en studio. J'ai donc fini par me diriger naturellement vers ces spécialisations.»

Un rapide coup d'œil sur la page instagram de l'artiste et il est clair que ses photographies jouent non seulement avec l'éclairage, mais capturent aussi parfaitement l'essence de ses modèles ethniques, en particulier les femmes issues des groupes de minorités visibles. Le choix d'orienter une partie de son travail vers les femmes et les minorités visibles est venu à la suite de son éducation. En tant qu'étudiant, Orphée Okito estimait que le discours autour des modèles noirs dans l'industrie était pour le moins limité.

«Quand j'ai commencé la photographie, j'ai remarqué qu'il n'y avait pas beaucoup de bonnes représentations de modèles noirs. Et, à l'époque, je n'avais même pas envisagé la représentation derrière l'appareil photo, confie le photographe. J'ai juste remarqué qu'on ne mettait pas en lumière ces modèles. Souvent, les gens disaient qu'ils trouvaient difficile d'éclairer ou de photographier ces modèles. Pour moi, je me disais que ce n'était pas normal d'avoir ces réflexions.»

Depuis, le photographe a fait en quelque sorte sa signature le fait de pouvoir éclairer de manière flatteuse des modèles non-blancs: «Bien que l'on juge l'héritage d'un artiste par sa longévité, j'espère que les gens verraient maintenant une photo et sauraient qu'elle est de moi en regardant mon

travail et la manière dont j'éclairer mes sujets», raconte Orphée Okito dans un autre entretien à venir sur Le Lien MULTIMÉDIA.

Mais pendant son séjour à l'école, l'artiste a également remarqué que les mannequins avaient aussi une certaine appréhension à se faire photographier par un photographe non-blanc, de peur de ne pas avancer dans l'industrie. Ainsi, de son alter ego Mr. Axnt, Orphée Okito en est venu à porter un autre pseudonyme de photographe, mais l'artiste ne l'a pas gardé longtemps. «Au départ, j'ai utilisé un pseudonyme parce que je sentais que j'avais besoin de me "déguiser" pour attirer les modèles. Mais petit à petit, je me suis dit que je ne voulais pas laisser derrière moi un héritage basé sur un nom d'emprunt, raconte Orphée Okito. Je voulais retourner à mes racines et utiliser le nom que ma mère m'a donné et me positionner comme tel.»

En tant que photographe noir, il estime que les défis résident, d'une part, dans le fait de s'affirmer en tant qu'artiste et, d'autre part, de vivre de son art. De plus, Orphée Okito estime qu'il est nécessaire de cultiver une éducation ou une culture photographique plus diversifiée et inclusive.

Lorsque nous lui demandons ce que nous pouvons attendre de lui dans les prochains mois, Orphée Okito rit et nous dit que nous l'avons pris en mode détente: «J'ai des projets déjà disponibles sur mon site Internet et sur Instagram. Mais pour l'instant, je dirais que j'essaie de prendre ça relaxe; je suis dans la relaxation et dans la détente.» ■



Le Lien MULTIMÉDIA vous invite à écouter notre entrevue avec Orphée Okito
www.lienmultimedia.com/podcasts

ORPHÉE OKITO EXPLIQUE LA VISION DERRIÈRE «WELE KUAKU»

texte *Lyota Bonyeme*

Orphée Lutula Okito nous explique le processus créatif derrière la chanson titre du nouvel album de la chanteuse camerounaise VEEBY, intitulée «Zandj.» Le clip de «Wele Kuaku» est né de la vision commune des deux artistes.



Veeby Photo: Courtoisie

«Wele Kuaku» est le deuxième projet que le duo a réalisé. En 2012, Orphée Lutula Okito, anciennement connu sous le nom de Mr. Axnt, membre du duo G.NAX avec sa partenaire Sherley Gene, avait écrit et réalisé le premier extrait officiel de VEEBY, «Go». «J'avais tellement aimé comment on se comprenait dans la production et dans la création, lors du tournage du clip "Go", il y a 10 ans, explique VEEBY, que lorsque je l'ai appelé il y a un an, je lui ai dit "Orphée, je sais c'est quoi le single de mon prochain album et c'est toi qui va produire le clip. Et je vais le faire avec personne d'autre!"» À l'époque, le photographe était en visite dans son pays d'origine en République démocratique du Congo (RDC) et séjournait dans la ville de Kinshasa; mais Orphée Okito était impatient de répondre à l'appel de la chanteuse et, après avoir entendu sa vision, les deux se sont rapidement mis au travail.

Officiellement sorti sur les plateformes en flux (streaming) le 15 octobre, le simple «Wele Kuaku» est une reprise par la chanteuse afrosoul d'une chanson de Fredy Massamba, que l'artiste considère comme une «icône de l'afrosoul africaine et congolaise». Elle s'estime chanceuse d'avoir eu la chance de reprendre son titre. La chanteuse se souvient avoir entendu pour la première fois «Wele Kuaku», il y a une dizaine d'années, après une rupture amoureuse particulièrement douloureuse. «La chanson m'est arrivée à un moment très difficile dans ma vie, raconte VEEBY. La chanson m'a tellement parlé. Elle avait une puissance et une énergie d'apaisement, mais aussi une colère en même temps, et c'était des émotions tellement paradoxales que je vivais à ce moment-là, car j'étais à la fois très en colère et apaisée par la décision que j'avais prise de me séparer à l'époque. Et, poursuit-elle, même si je ne comprenais pas les paroles, je savais juste qu'il y avait quelque chose qui me connectait avec la chanson.» Ce n'est que quelques mois après cette première écoute qu'elle a eu l'occasion de rencontrer Fredy Massamba pour parler de la chanson. «Il m'a expliqué les paroles, et les bras m'ont tombé. Bien que je n'aie pas été en mesure de comprendre les paroles, la chanson décrivait exactement ce que je venais de vivre. C'était comme si la chanson avait parlé à ma mémoire sensorielle ou à mon ADN, ou qu'il y avait eu une sorte de connexion cosmique. Je ne l'ai pas entendue de manière phonétique ou linguistique, mais elle a parlé à mon esprit.»

Pourtant, il a fallu à la chanteuse de nombreuses années pour chanter la chanson comme elle le souhaitait. «J'étais tellement en colère la première fois que je l'ai entendue. Il m'a fallu 10 ans pour la chanter comme je le voulais. Mais, dès la première

fois, j'ai su que si je faisais un autre album, je rendrais hommage à cette chanson.» La décision de confier la réalisation du clip à Orphée Lutula Okito est également liée aux origines de ce dernier. Étant lui-même congolais, le photographe comprend les paroles de la chanson interprétée par la chanteuse camerounaise en Kikongo, langue endémique de la RDC. La vision du clip s'est formée de manière organique auprès des deux artistes peu après leur appel. «Je n'impose pas mes idées, dit Orphée Lutula Okito, mais je peux donner une autre direction si nécessaire. Dans ce cas, VEEBY avait une idée. Elle m'a donné sa vision de ce qu'elle voulait. J'ai proposé un mood board et on s'est rencontrés à plusieurs reprises. Puis j'ai rassemblé une équipe et c'est là que tout a commencé.» Parmi les vidéos qui ont inspiré le duo figure le clip emblématique de D'Angelo pour le simple «Untitled.» Tout comme dans la vidéo de l'auteur-compositeur-interprète américain, le duo a voulu se dépouiller de l'excès pour se concentrer uniquement sur la chanteuse. «Le clip consiste en 4 plans, et sur chaque plan, je ne bouge pas beaucoup. On se concentre sur tout ce qu'il y a autour et tout ce qu'il n'y a pas aussi, ajoute VEEBY. Les gens sont obligés de se concentrer sur moi. Il n'y a pas d'autre distraction.»

VEEBY attribue l'idée du clip à Orphée Okito. «Quand on s'est assis, il m'a dit "moi, je vois quelque chose de puissant dans l'image et je veux que les gens se concentrent sur ta voix. Je ne veux pas qu'il y ait un scénario élaboré qui détourne l'attention de ton image et de ta voix."» Lorsqu'il entend cela, le photographe rit: «La raison pour laquelle je voulais faire cela pour elle, c'est parce que je pense que VEEBY est une grande dame, donc je voulais une esthétique qui capture cela. Je voulais que ça rappelle ces grandes peintures, que ça ait une allure photographique. Donc j'ai cadré chaque plan comme si c'était une peinture.» «Chaque plan est comme une vieille photo, rajoute VEEBY. C'est comme si vous regardiez un album photos et que vous parliez d'une situation que vous avez vécue avec quelqu'un en lui montrant ces images de la personne que vous étiez à l'époque et de la personne que vous êtes devenue.» Le clip a été tourné à la Galerie Mushagalusa - Afromusée à Montréal et met en scène le mannequin Ngemba Mpondani. VEEBY dit avoir personnellement supervisé la direction artistique de sa garde-robe et son maquillage. «Je voulais refléter le côté afro. Je voulais que les coiffures, les vêtements et les accessoires soient très africains, mais je voulais aussi souligner le fait qu'une fois que tu es apaisée, tu es belle. Il était donc important pour moi qu'il n'y ait rien de triste dans le clip. Je voulais montrer que je suis fière d'avoir surmonté cette douleur, que ma vie n'est plus ce

qu'elle était il y a dix ans, et qu'au-delà de toute cette souffrance et de toute cette haine issues de cette rupture, il y a cette beauté que l'on peut atteindre si on se relève et si on reste fort.»

En grande partie, le clip est tourné avec une seule lumière. Cela, révèle Orphée Okito, est dû à l'approche du photographe dans l'éclairage en studio des modèles noirs. «Je n'utilise qu'une seule lumière, d'abord parce que je ne pense pas qu'il en faille plus d'une, mais aussi parce que je pense que le fait d'avoir une grande source d'éclairage, par opposition à plusieurs lumières espacées, est plus flatteur pour les tons de peau foncés. C'est juste mon style.» Le photographe conseille également que la «règle d'or» dans l'éclairage de sujets racisés est que «plus la source de lumière est grande par rapport au sujet, plus l'éclairage est doux et plus la peau a l'air lumineuse. Ce que les gens ont tendance à faire, poursuit-il, c'est de garder la lumière trop loin du sujet, ce qui rend la lumière plus piquée et moins flatteuse pour les tons de peau foncés. Plus la source de lumière est grande, mieux c'est.» Et s'il y a bien une chose dont le photographe veut qu'on se souvienne, c'est de la façon dont il éclaire ses sujets. «À l'avenir, je veux que les gens sachent que quelque chose a été fait par moi simplement en regardant le travail et la façon dont j'éclaire mes sujets — c'est ainsi qu'ils reconnaîtront ma signature.» Dans l'ensemble, VEEBY est très fière du vidéoclip: «Moi, je trouve qu'Orphée a fait un travail incroyable. Il a vraiment rendu l'idée de base.» De son côté, Orphée Okito semble également satisfait du produit final. Le photographe, qui confie être «spontané lorsqu'il s'agit d'idées, et ne planifier que ce qui doit être planifié», se définit comme quelqu'un qui «va avec le flot» et ajoute que s'il ne peut pas dire avec certitude ce qui a inspiré sa vision, il peut cependant affirmer qu'il en avait bien une, et qu'il en est venu à réaliser avec succès.

Le nouvel album de VEEBY, «Zandj», sortira le 29 octobre. Bien que la chanson «Wele Kuaku» parle d'une rupture amoureuse, les deux artistes ont choisi de terminer leurs entrevues respectives sur une note d'amour et d'aspiration. «J'invite les gens à vraiment écouter "Wele Kwaku" avec leur cœur, dit VEEBY. La langue est ce qui nous définit, mais nous devons aller au-delà pour écouter avec notre cœur. Soyez ouverts à ce que votre cœur essaie de vous dire. Je pense qu'à partir du moment où on s'ouvre à l'art, il n'y a plus de barrières. Tout est possible.» Orphée Okito a choisi d'encourager, pour sa part, les gens à «faire ce qu'ils aiment au moins une fois par semaine. Ça va vous permettre de vous aimer davantage et d'aimer les autres autour de vous. Sinon, on risque de devenir aigris.» ■



Veeby Photo: Courtoisie

VEEBY LANCE SON NOUVEL ALBUM «ZANDJ»

texte *Lyota Bonyeme*

Vanessa Kanga est arrivée au Québec à l'âge de 16 ans pour poursuivre ses études postsecondaires. L'artiste d'origine camerounaise a dû attendre la fin de ses études, en 2012, pour démarrer sa carrière musicale. Plus connue sous le nom de VEEBY, la chanteuse afrosoul lance ces jours-ci son nouvel album, «Zandj.»

Vanessa Kanga occupe plusieurs tâches. D'abord, elle est fondatrice et directrice générale d'un festival itinérant, le festival Afropolitain nomade, un événement qui existe depuis 2012 et qui fait le tour de l'Afrique francophone depuis une dizaine d'années. Elle est aussi analyste en développement social, et a travaillé pendant 5 ans à l'organisme Centraide du Grand Montréal. Elle travaille également en tant qu'analyste et conseillère en planification à la lutte aux discriminations, ayant une formation en anti-oppression, équité, diversité et inclusion, et s'occupe principalement des enjeux en lien au VIH-SIDA, les populations racisées atteintes de la maladie souvent en statut précaire, et les communautés LGBT+. Mais le rôle qu'elle dit prioriser le plus est celui de mère; Vanessa Kanga est aussi maman de deux filles, de 4 et 11 ans.

À ses heures, Vanessa Kanga incarne aussi la chanteuse afrosoul VEEBY. «J'ai débuté dans mon pays d'origine, le Cameroun, dit VEEBY, en participant à des concerts scolaires avant mon arrivée au Canada. Mais ce n'est qu'en 2012 que j'ai lancé mon band avec mon premier album "The Journey". C'est avec ce même band de sept musiciens formidables que j'ai fait le tour du monde ces dix dernières années, affirme la chanteuse.»

VEEBY doit en quelque sorte son retour à la musique à un cousin qui, s'étant rendu compte qu'elle chantait, l'avait introduite au rappeur Ray Ray pour qu'elle chante des refrains. «J'ai commencé par faire des refrains pour les rappeurs, puis, petit à petit, j'ai recommencé à écrire et j'ai cherché un band parce que j'ai toujours plus aimé la musique live, nous dit VEEBY.»

La chanteuse qui dit avoir toujours eu un ancrage très fort dans le hip hop et la soul s'est ensuite tournée vers d'autres fusions musicales. «Je me considère comme faisant de l'afrosoul, de la musique soul inspirée de la tradition du négrospiritual, du gospel, mais, avec un ancrage profond sur le continent

africain, soit en termes du rythme, de la langue, du sujet, et d'objets de diffusion, explique VEEBY.» Elle cite comme autres inspirations le rap, l'afrofusion, mais aussi l'afro-pop.

La Montréalaise reste très proche de ses racines camerounaises: «Mon père est de la tribu Bassa, et ma mère de la tribu Eton. J'ai une appartenance à ces deux ethnies du Cameroun. Et j'ai d'ailleurs déjà chanté en bassa une chanson qui s'appelle "Manke" pour rendre hommage à mes racines du côté de mon père.»

Au-delà de sa connexion avec son pays d'origine, la jeune femme dit ressentir une connexion plus profonde et étendue sur tout le continent africain. «Je me considère africaine, déclare VEEBY. Avec l'ensemble des projets que j'ai amenés sur le continent, comme le festival Afropolitain, je ne me sens pas étrangère dans n'importe quel pays africain où l'on pourrait m'amener. Je pense que je peux m'identifier à n'importe quelle culture africaine.»

En septembre dernier, VEEBY avait lancé le vidéoclip du simple «Wele Kuaku», chanson titre de son nouvel album. Avec cet extrait, la chanteuse avait choisi de reprendre la chanson du Congolais Fredy Massamba, interprétée en Kikongo, une des langues endémiques de l'Afrique centrale. «Pour moi, Fredy Massamba est une icône de l'afrosoul africaine et congolaise. De plus, la langue kongo vient de l'Afrique centrale, d'un groupe qui est ethnographiquement plus proche du Cameroun aussi. Donc, pour moi, il n'y avait pas de débat, explique VEEBY. Du moment où c'est une langue africaine, je pense que ça fait partie de qui je suis parce que ce continent m'habite de par mes activités, de par mes inspirations, et l'engagement que j'ai pris par la musique.»

Dans son album «Zandj» (sorti le 29 octobre), VEEBY fait appel à plusieurs ethnies et langues africaines. «Le plus important pour moi a été de valoriser la richesse de la diversité africaine que l'on

entend très peu à l'extérieur du continent, ajoute la chanteuse.» Le simple maintenant disponible sur les plateformes de téléchargement parlait déjà d'une séparation difficile qu'avait vécue Vanessa Kanga dix ans plus tôt. En entrevue, VEEBY nous fait comprendre que l'album représente aussi son cheminement émotionnel de ces dernières années. «Je considère l'album comme la conjonction de tous les pleurs, les rires, les gloires, et les défaites que j'ai eues dans les dernières années, dit VEEBY. Mais l'album est aussi la construction politique de ma pensée, de c'est quoi être une femme noire africaine en 2021. Sur cet album, je parle aussi de féminisme, de racisme, d'oppression, de douleur, de séparation; j'aborde tous ces thèmes, car je les ai vécus.»

VEEBY ne croit pas qu'en tant qu'artiste il faille s'arrêter de vivre pour créer: «J'ai créé cet album en vivant ces choses-là, poursuit-elle. J'ai créé un album en vivant profondément chacune des émotions qui fait que je suis la personne qui est devant vous aujourd'hui. Je n'ai pas emprunté ou inventé quelque chose. Ce sont juste les voyages que j'ai faits dans les 10 ou 15 pays africains que j'ai visités les dix dernières années, ma vie au Québec en tant que femme noire, la façon dont la société québécoise a évolué par rapport à nous, les artistes de la diversité, ainsi que tout ce qui s'est passé avec "Slav" et "Kanata", George Floyd, le mouvement BLM, etc. — tous ces événements m'ont inspirée et ont fait en sorte que je considère que l'art est un vecteur de changement social.»

Pour la chanteuse, la musique est une forme d'expression politique. «Moi, j'utilise la musique pour véhiculer un message d'engagement social, qui découle de mon vécu et que j'ai ensuite transposé dans ma création.» VEEBY sera au SmartLoft le vendredi 29 octobre pour le lancement de son album «Zandj», avec comme invité spécial Fredy Massamba. Les billets de l'événement sont déjà épuisés. ■



Pavle Cemerik dans «The White Fortress (Tabija)» Photo: Courtoisie

«THE WHITE FORTRESS»

IGOR DRLJACA MONTRE UN CERTAIN OPTIMISME POUR LA BOSNIE

texte *Yves Tremblay*

Établi à Vancouver, le réalisateur canadien Igor Drljaca a présenté au Festival du nouveau cinéma son troisième long métrage, «The White Fortress (Tabija)». Ce film dépeint la situation précaire des habitants d'une banlieue de Sarajevo, se penchant en particulier sur quelques jeunes citadins, plus de 25 ans après la guerre de Bosnie, qui a sévi avec l'éclatement de la Yougoslavie entre 1992 et 1995. À travers le conte de fée ou des références aux chiens errants dans la ville, entre autres, «The White Fortress» offre également un certain espoir face à la corruption politique, les boulots à court terme et le malaise ambiant.

Né à Sarajevo, Igor Drljaca passe son enfance en ex-Yougoslavie. Il quitte la Bosnie-Herzégovine au printemps 1992, y vivant le tout premier mois de la guerre civile. Après quelques pérégrinations dans divers pays d'Europe, il arrive au Canada en 1993. En 2011, il présente sa maîtrise à l'Université York de Toronto en production cinéma. En 2008, il fonde avec le réalisateur Albert Shin la boîte de production Timelapse Pictures, d'où sortiront notamment les films «Krivina» en 2012, «In Her Place» en 2014, «The Waiting Room» en 2015 et «The Stone Speakers» en 2018.

Tourné juste avant la pandémie à Sarajevo, «The White Fortress» a réuni quelques acteurs avec qui le réalisateur avait déjà travaillé. Le jeune Pavle Cemerikic, qui incarne le personnage de Faruk, avait déjà joué plusieurs fois dans d'autres films, à partir de l'âge de 13 ans. Pour Sumeja Dardagan, qui interprète le personnage de Mona, il s'agissait de sa première apparition au cinéma, comme ce fut le cas pour plusieurs comédiens, dont l'expérience aura également été un apprentissage. Igor Drljaca raconte que le processus d'audition a débuté 3 mois avant le premier jour de tournage, avec environ 300 personnes (pour 3 rôles), dont plusieurs sans aucune formation en jeu. En ateliers, ils ont expérimenté des scènes et observé comment les non-acteurs réagissaient, et menaient l'action, en partie avec les professionnels, multipliant les combinaisons d'acteurs, suivant un certain système qui a permis de réduire progressivement le groupe ciblé.

Concrètement, les choses ont évolué: «Plus le groupe se rétrécissait, plus c'était engageant. Il y avait encore quelque personnes qu'on voulait garder plus longtemps, au cas où on en aurait besoin pour d'autres rôles [que les rôles principaux], par exemple pour le personnage de la fille qui se trouve dans un réseau de prostitution. On l'imaginait au départ dans le rôle principal. D'autre part, en rapport avec les traités de cette coproduction Canada-Bosnie, on ne pouvait pas garder certaines personnes car elles n'étaient ni canadiennes ni bosniaques. On voulait par exemple prendre quelqu'un du Monténégro, mais on a subitement réalisé qu'on ne pouvait pas, ce qui nous a ramenés au plan B.»

Des images de chiens errants apparaissent à plusieurs reprises dans le film. Le réalisateur explique qu'ils représentent un problème omniprésent à Sarajevo: ils sont nombreux, malgré les campagnes d'adoption. Comme beaucoup de jeunes, ils sont laissés à eux-mêmes dans la ville et cette image offrait une métaphore pertinente selon lui. Il souligne d'ailleurs le taux alarmant de chômage à Sarajevo, environ de 50% chez les jeunes.

Il rajoute à ce propos: «Beaucoup d'entre eux n'ont aucun moyen de construire quoique ce soit de significatif, de relations qui peuvent mener



vers des occasions de carrière, ou une autre ligne de travail plus significative, donc ils se retrouvent coincés dans une situation impitoyable «dog-eat-dog», où ils compétitionnent pour l'attention des gens au sein du marché noir, ou du marché gris — le grey market, un marché aux limites de la légalité, n'offrant aucune stabilité, se situant entre la véritable économie et le marché noir, selon le cinéaste. Ils se retrouvent interconnectés à l'establishment politique de plusieurs façons. C'est un pays extrêmement corrompu. On parle d'une bureaucratie qui existe depuis l'accord Dayton, toujours rattachée aux institutions ethnopolitiques. En Bosnie, il existe de nombreuses manières de s'en sortir impunément. Une blague dit d'ailleurs que la Bosnie est l'endroit qui possède le plus de lois dans le monde, mais il n'y a personne pour les appliquer en réalité. C'est cet univers impitoyable et cette réincarnation [de chiens errants] avec lesquelles je tente de jouer, avec le personnage de Faruk notamment qui, comme plusieurs de sa génération, fait ce qu'on attend de lui afin de survivre. Cependant, Faruk n'y succombe pas, il fait quelque chose par amour finalement. Il se rend compte qu'il ne veut pas continuer dans cette voie. Je crois qu'en posant un geste d'amour, un certain équilibre se produit dans l'univers, qui pourrait d'ailleurs améliorer la situation, à long terme. C'est comme ça que cette idée m'est venue.»

Devant les problèmes d'argent, le quotidien difficile et l'opportunisme débridé (voire violent), le réalisateur place des références aux contes de fée, et à son écriture. Pour lui, il s'agissait de plusieurs façons de traiter de ses propres émotions troubles vis-à-vis la réalité d'après-guerre à Sarajevo, «où tu réalises que malgré la fin de la guerre, il y a plus de

25 ans, on se retrouve toujours avec cette incapacité par rapport à toute forme de réel progrès, de structure concrète, pour mener à bien le pays vers le futur. Je pense que c'est beaucoup, entre autres, à cause de l'échec de la communauté internationale, en général, à négocier avec les sociétés d'après-guerre, avec l'accord Dayton, dans lequel la société civile n'a pas d'importance.» Il croit en outre qu'il faut créer des institutions civiles qui ne sont pas liées uniquement aux identités ethniques, aux diverses cultures et aux différentes confessions. Il faudrait qu'elles soient ouvertes à toutes les origines de ses citoyens. Malheureusement, il semble que les trois principales, bosniaque, serbe et croate, bien qu'elles parlent sensiblement la même langue, restent encore à ce jour considérées différentes par l'État, qui les divise plus qu'il ne les unit. Dans un cercle vicieux, cette division nourrit inévitablement des mandats politiques d'extrême droite. Résultat: environ 100 000 individus quittent la Bosnie-Herzégovine chaque année, soit davantage que son taux de naissance, laissant le pays fragilisé et ouvert à toutes sortes d'abus.

Pendant que «The White Fortress» poursuit son parcours dans les festivals canadiens et européens, Igor Drljaca continue d'enseigner à l'Université de la Colombie-Britannique au département de théâtre et de film comme assistant professeur. Parallèlement, il oeuvre à la suite d'une comédie musicale de science-fiction épisodique, «The Archivist», qu'on peut regarder sur CBC Gem sur demande. En 2023, il débute le tournage d'un mockumentary (faux documentaire), un projet satirique dans lequel la Bosnie entre fictivement dans l'Union européenne. ■



«The White Fortress (Tabija)» Photo: Courtoisie



«Fresque Grottesque» Photo: Courtoisie

«FRESQUE GROTESQUE», L'OEUVRE MARQUANTE D'ALLISON MOORE

texte Arnaud Perron-Bouchard

L'une des principales attractions de MTL connecte 2021 est sans équivoque l'installation «Fresque grotesque» réalisée par l'artiste montréalaise Allison Moore. Exposée à l'École des arts numériques, de l'animation et du design (NAD), son oeuvre prend la forme d'une immense murale vidéo générative où l'on aperçoit humains, nature et mythologie s'entrecroiser pour créer des figures uniques. Le Lien MULTIMÉDIA a parlé avec l'artiste de ce projet et de son parcours artistique.

Ayant étudié le cinéma à l'Université Concordia, Allison Moore place l'image au coeur de ses créations. «J'ai toujours été intéressée par le cinéma, les nouveaux médias, l'animation et l'architecture. Mon père était architecte donc j'ai toujours voulu faire carrière en arts visuels. J'ai commencé à développer des projets de cinéma et d'installations d'images en mouvement qui se situent dans l'espace public», explique l'artiste.

D'abord présentée dans l'atrium du Grand Théâtre de Québec dans le cadre de leur 50e anniversaire jusqu'au 5 septembre, «Fresque grotesque» est composée de 12 tableaux uniques qui défilent au fil des heures. L'oeuvre a une taille monumentale de 70 pieds de hauteur.

«Les tableaux sont projetés sur ce mur vertical dans un contexte d'art performance. L'inspiration principale pour cette oeuvre sont les fresques grotesques anciennes découvertes dans les palais romains qui ont été très influentes à l'époque de la Renaissance», démystifie Allison Moore.

Pour cette fresque, Allison Moore utilise un amalgame de plusieurs techniques artistiques différentes afin de faire une oeuvre dynamique et surprenante. «Pour ce projet, la composition du tableau est en constante évolution. J'utilise un programme qui génère des fleurs en animation 3D. C'est un mélange entre des formes humaines, botaniques et animales. J'y imbrique également des images photographiques», raconte l'artiste multidisciplinaire originaire de Victoria, en Colombie-Britannique. Elle ajoute que «L'idée était de faire une peinture projetée en mouvements animés. Avec les personnages hybrides, je voulais questionner ce qui est artificiel, virtuel et réel.»

L'artiste multidisciplinaire a réalisé de nombreuses installations multimédias, quelques films et des vidéoclips musicaux, dont quelques-uns pour Julien Sagot. «Fresque grotesque» est tout de même le plus marquant aux yeux d'Allison Moore. «C'est vraiment spécial de travailler dans des espaces monumentaux comme ceux du Grand Théâtre de Québec et du NAD. Je travaillais pour la première fois avec le logiciel TouchDesigner et cela a vraiment ouvert mon esprit à trouver de nouvelles façons pour faire de la projection vidéo générative qui évolue avec le temps. Au cinéma, on a un narratif fixe mais ça élargit les possibilités des nouveaux médias», développe l'artiste visuelle.

Ses oeuvres ont été présentées dans de nombreux pays, dont le Japon, le Brésil et l'Australie. Elle y intègre des éléments fantastiques et enfantins souvent reliés à la nature et à l'environnement. Elle s'inspire du collage photo et du mouvement Dada. Par exemple, dans «Urban Terrarium», Allison Moore crée une ville fictive présentée sur trois

écrans. On y voit plusieurs personnages apparaître dans le décor et exercer des actions quotidiennes. L'attention aux détails et les touches de fantaisie font rayonner cette oeuvre. De plus, avec «The Enchanted Woods», elle élabore une installation vidéo immersive présentée sur trois murs dans laquelle des personnages mystiques se rencontrent et interagissent entre eux. Encore une fois, le travail minutieux et la réflexion derrière la présence de chaque élément fait par Allison Moore sont ce qui fait la force du projet.

«Dans plusieurs de mes projets, j'utilise les images photographiques de performeurs qui incarnent des personnages. Je les filme en studio sur un fond vert, donc il y a toujours un côté plus réaliste. Je mélange des techniques de tournages plus traditionnelles avec des animations 3D et 2D. C'est vraiment un mélange de médias. Normalement, je fais des boucles de vidéos assez fixes», expose Allison Moore. ■



Dans plusieurs de mes projets, j'utilise les images photographiques de performeurs qui incarnent des personnages.

Je les filme en studio sur un fond vert, donc il y a toujours un côté plus réaliste. Je mélange des techniques de tournages plus traditionnelles avec des animations 3D et 2D.

C'est vraiment un mélange de médias.

Normalement, je fais des boucles de vidéos assez fixes»,

— Allison Moore



Alexandre Castonguay Photo: Christian Leduc

PORTRAIT D'ALEXANDRE CASTONGUAY EN ARTISTE DE RÉGION A-NUMÉRIQUE

texte *Oriane Morriet*

Se jeter dans une création artistique autour de l'occupation du territoire pour lancer la locomotive d'un projet de société... C'est en ces mots qu'Alexandre Castonguay résume son positionnement d'artiste atypique. À contre-courant des tendances actuelles, qui font la part belle au numérique dans les grands centres, il milite pour un art de la proximité produit en région. Surtout connu pour son travail d'acteur, il est aussi artiste-performeur, avec une tendance a-numérique. Discussion libre avec Alexandre Castonguay, pour en savoir plus sur ses revendications, qu'il présente sous forme de «récit-quisitoire», parce que tout passe mieux avec des histoires.

Contrairement à de nombreux artistes montréalais, qui embrassent la tendance du numérique, Alexandre Castonguay s'en méfie. Il vit le virage numérique pris par le Québec au début des années 2010 comme une contrainte plutôt qu'une opportunité. Il a d'abord essayé de se révolter contre l'art numérique, mais a finalement abandonné la partie. Il joue avec les codes et les attentes. «Je n'avais pas prévu que le Québec deviendrait le pôle nord-américain du numérique. En Abitibi aussi, les décideurs ont voulu se positionner sur le numérique. En tant qu'artiste, tu n'as plus le choix... Les fonds de financement t'incitent fortement à présenter des oeuvres dans le volet numérique», explique-t-il.

Le défi qu'Alexandre Castonguay s'est donné est d'arriver à composer avec les politiques publiques favorisant le développement du numérique tout en restant intègre vis-à-vis de ses propres envies artistiques. Après des études en art et lettre, puis en jeu théâtral, il devient acteur. Il crée aussi ses propres performances. Malgré sa maladresse avec les nouvelles technologies, ses dernières œuvres comportent une composante numérique. «Je suis une espèce de mammoth technologique. J'ai de la misère à faire fonctionner mon téléphone», explique-t-il. Dans ses processus de création, il préfère ainsi lire des livres ou bien écrire avec un crayon. Il se débrouille quand même un peu avec le numérique. «Je suis tel un analphabète fonctionnel», déclare-t-il.

Une autre façon pour Alexandre Castonguay de manifester sa différence est son envie de créer en région. Il quitte les grands centres pour s'en aller à la rencontre des spectateurs vivant à la campagne ou dans les petits villages de l'Abitibi-Témiscamingue. «J'ai beaucoup joué hors des centres de diffusion»,

explique-t-il. Il vient d'ailleurs tout juste de faire paraître un livre pour partager son point de vue d'artiste exerçant en région. Son titre? «J'attends l'autobus». Déjà disponible en librairie, l'ouvrage revient sur la carrière d'Alexandre Castonguay, rythmée par les trajets d'autobus entre Montréal, où il passe les castings, et Rouyn Noranda, où il habite.

Preuve qu'Alexandre Castonguay est ambigu vis-à-vis de son rapport au numérique, sa rencontre récente avec l'artiste numérique Adelin Schweitzer. Il s'intéresse à sa manière de mêler la performance théâtrale avec les nouvelles technologies. «Je n'avais jamais rencontré auparavant d'artistes qui fassent vraiment de la création numérique. Je voyais des gens qui s'intéressaient aux outils du numérique, mais je ne voyais pas où était la création dans leur production», commente-t-il. Il se dit alors qu'un art numérique est possible, que ce n'est pas une tendance lancée par les politiques publiques.

Certaines oeuvres d'Alexandre Castonguay se présentent ainsi comme des performances filmées, puis retransmises au public grâce au numérique.

Ce qui l'importe est de mettre l'oeuvre au premier plan, notamment dans son rapport au spectateur, et de mettre l'outil numérique au second plan. Il a de fait créé une performance autour de «La marche à l'amour» de Gaston Miron. «Je suis parti à pied dans la région et j'ai demandé aux gens de m'aider à apprendre le poème. Ça m'a permis de parcourir 730 km. Je me suis retrouvé avec des gens qui n'ont aucun contact avec la poésie, mais qui ont une poésie», explique-t-il.

Alexandre Castonguay voit de plus le numérique comme une façon de rassembler le public en région. Alors qu'il est parfois difficile de se déplacer au théâtre, en raison de la distance et des conditions météorologiques, le numérique permet de rendre des contenus culturels accessibles au public. C'est une façon de leur ouvrir des portes qui resteraient fermées autrement. «La vie des oeuvres est courte, surtout en Abitibi où il n'y a pas un grand bassin démographique. En faisant un documentaire avec le numérique, cela permet une diffusion large des oeuvres», conclut-il. ■



Je n'avais jamais rencontré auparavant d'artistes qui fassent vraiment de la création numérique.

Je voyais des gens qui s'intéressaient aux outils du numérique, mais je ne voyais pas où était la création dans leur production»

— Alexandre Castonguay



Yan Boisjoli Photo: Courtoisie

YOAN BOISJOLI, PARCOURS D'UN AUTODIDACTE ASSOIFFÉ DE CONNAISSANCES

texte *Justine Baillargeon*

C'est grâce à ses nombreuses expériences professionnelles et personnelles que Yoan Boisjoli, motion designer et artiste en effets visuels (VFX), a su bâtir son bassin de connaissances. En 2021, le professionnel choisit de se lancer à son compte après un début de carrière bien rempli au cours de laquelle il a collaboré au sein d'agences telles que Cossette et Upperkut. «Quand j'étais jeune, j'avais toujours eu de la difficulté à apprendre avec un professeur devant moi. Quand tu le fais par toi-même, ce que tu apprends, c'est ce que tu veux vraiment. Ça part d'un besoin réel», explique-t-il en entrevue. Récit du parcours d'un autodidacte aguerri aux multiples talents créatifs, qui a appris son métier grâce à son dévouement.

Photographe professionnel de formation, Yoan Boisjoli s'est familiarisé avec l'animation et le logiciel After Effects en voulant initialement effectuer lui-même le design de son site Web afin de décrocher des contrats de photographie. «C'était du motion design, mais je ne le savais pas encore! À cette époque, on parle ici de 2006-2007, je pouvais me coucher à cinq heures du matin parce que j'avais suivi des cours en ligne, se remémore-t-il. C'était une passe un peu difficile, mais j'étais passionné d'apprendre, c'était ce qui me faisait vibrer. En fin de compte, ça a vraiment valu la peine.»

En 2011, Yoan Boisjoli décide de fonder sa propre agence de communication montréalaise avec un acolyte, une boîte qu'il veut chaleureuse et à échelle humaine. Dès les premiers mois, l'Agence XY est une véritable réussite. «C'était étonnant de voir à quel point ça allait bien, nous n'avons même pas essuyé de perte la première année», précise-t-il. Il reprend ainsi l'autodidaxie et sacrifie de nouveau son sommeil pour retrouver un horaire nocturne où il se nourrit d'informations afin d'en savoir le plus possible sur la communication publicitaire et la comptabilité d'entreprise.

«Quand tu discutes avec tes clients, qui devenaient de plus en plus importants, tu veux être capable de parler avec les mêmes termes qu'eux. On peut dire qu'au tout début, je faisais un peu du fake it until you make it», constate-t-il. Yoan Boisjoli confie avoir appris énormément de cette période de gestion d'entreprise, des notions qu'il conservera dans toutes ses expériences professionnelles et d'autant plus aujourd'hui alors qu'il est à son compte.

Une fois l'aventure de l'Agence XY terminée, il intègre quelques mois plus tard la brigade de

l'agence Upperkut, où il y fonde notamment un studio de son et un de photo/vidéo dans l'entreprise. «On était une petite équipe chez Upperkut. Ce qui était intéressant selon moi, c'est que nous étions comme des couteaux suisses. Ça fonctionnait de mon côté comme j'avais de l'expérience en photo et en motion design, mais que j'ai aussi appris à manier la caméra et à faire du montage.»

Un des projets marquants de son passage chez Upperkut fut la campagne publicitaire du parti Projet Montréal en vue des élections municipales de 2017, un contrat où il portait de multiples casquettes. Le concept visuel représentait la mairesse de Montréal Valérie Plante, alors candidate, les bras croisés, avec en contraste le slogan «L'homme de la situation».

«Tous les médias en parlaient. Ça a fait couler tellement d'encre que ça a vraiment contribué à sa popularité aux élections. [...] J'ai toujours pensé que la publicité dans le monde faisait partie du problème et non de la solution, mais grâce à ce contrat pour Projet Montréal, j'ai compris qu'on pouvait aussi faire partie de la solution», estime-t-il. En 2018, Yoan Boisjoli quitte Upperkut pour oeuvrer chez Cossette, où il gravit rapidement les échelons. Il y apprend entre autres à effectuer des effets visuels pour des besoins internes, une compétence qu'il ajoute à ses capacités de motion designer. Il constate d'ailleurs que ses qualités de photographe, notamment en matière de retouches, lui donnent une longueur d'avance en postproduction visuelle. «En faisant de la photo, j'ai aussi fait énormément de Photoshop. Aujourd'hui, j'ai parfois l'impression de faire du Photoshop, mais en mouvement.» En guise d'exemples d'effets visuels au sein d'une agence, il mentionne des retouches légères telles que le retrait d'un logo sur un chandail dans une campagne publicitaire filmée

ou encore l'amélioration du visuel d'un produit à l'image.

Cette volonté de retrouver son indépendance et de retrouver la pige lui est venue pour plusieurs motifs. Ses nombreuses années d'expérience dans l'industrie ont assurément permis au motion designer d'acquérir énormément d'expertise en plus de créer un riche réseau de contacts.

En analysant le secteur, Yoan Boisjoli a pu se rendre compte que le travailleur autonome d'aujourd'hui gagne mieux sa vie que celui de l'époque. Le salaire d'un motion designer autonome surpasse d'ailleurs celui des professionnels en agence. Père de famille, cette nouvelle approche lui permet de mieux rentabiliser son temps pour en dédier par le fait même davantage à ses enfants.

Pour ce créateur autodidacte, plus de temps pour soi équivaut aussi à plus de temps pour apprendre. Son objectif rapproché est ainsi celui d'approfondir ses connaissances en matière de VFX 3D. «Je prends le temps de suivre le marché et je vois bien qu'il s'en va dans cette direction. Je suis considéré aujourd'hui comme un senior, on s'attend donc à ce que j'aie certaines notions. Je n'ai donc pas le choix de suivre les tendances.» De plus, il juge que 2021 est l'année idéale pour se lancer à la pige dans le secteur. «La pandémie a apporté beaucoup au motion design. Comme on peut moins tourner, beaucoup d'agences se sont dit qu'une des façons de faire leurs publicités était d'animer des éléments graphiques. Les agences ont ainsi rapidement compris que c'était une approche moins coûteuse que de dépêcher des équipes vidéo complètes pour filmer en studio. Depuis, beaucoup de gens sont tombés en amour avec le motion design, ce qui nous a donné un réel coup de pouce», conclut-il. ■



«Camouflaged Screams» Photo: Cedric Laurenty

«CAMOUFLAGED STREAMS» EXPLORE LA RELATION ENTRE LE CORPS ET L'ESPACE

texte *Arnaud Perron-Bouchard*

Le Printemps numérique de Montréal et celui de Bruxelles se sont associés pour présenter les œuvres de 12 artistes venant du Canada et de la Belgique sur deux camions munis d'écrans LED parcourant les deux villes. Parmi les œuvres exposées à Montréal, on retrouve «Camouflaged Screams», une performance vidéo réalisée par Laura Acosta et Santiago Tavera. Le Lien MULTIMÉDIA s'est entretenu avec les artistes pour en apprendre plus sur leur démarche artistique.

Santiago Tavera est un artiste qui travaille avec les médias numériques et les nouvelles technologies pour créer des œuvres multimédias comprenant notamment de la réalité virtuelle et des projections de lumières. Il a obtenu une maîtrise en beaux-arts de l'Université Concordia. À travers son art, Santiago Tavera raconte des histoires queer du point de vue d'un immigrant colombien. Laura Acosta s'intéresse au textile et aux performances artistiques. Elle tire son inspiration de son vécu en tant que femme immigrante colombienne qui a longtemps eu de la difficulté à se positionner entre deux cultures. Elle crée des performances et des images qui forcent le spectateur ou la spectatrice à se demander ce qu'il ou elle regarde.

Les deux artistes sont des amis et des collaborateurs de longue date. «On se connaît depuis qu'on a douze ans, explique Santiago Tavera. On a grandi ensemble à London, en Ontario. Nous sommes allés à la même école. Ensuite, nous avons fait notre maîtrise à l'Université Concordia, dans des programmes et des années différentes. C'est à ce moment, en 2015, qu'on a commencé à expérimenter ensemble avec les technologies et le textile dans nos studios. Nous avons commencé à développer une pratique collaborative en combinant ce que nous explorons chacun de notre côté.»

«Camouflaged Screams» fait partie d'une série d'installations intitulée «The Novels of Elsguer». Elle combine des pièces de textile et des médias numériques afin d'aborder le déplacement et les expériences des communautés marginalisées. Elle a pour but de faire questionner le public sur la relation entre le corps et son espace. «The Novels of Elsguer» comporte cinq installations. Chacune d'entre elles a une manière différente d'approcher le corps et l'espace.

«Camouflage Screams» traite de la relation entre nous et l'environnement naturel qui nous entoure. Cette relation devrait être en symbiose parce que l'environnement nous influence et vice et versa. En ce moment, il y a un manque de reconnaissance et une hiérarchie qui nous place au-dessus de la nature, qui nous fait croire que nos actions n'ont pas d'impacts sur notre environnement, mais ce n'est pas le cas», clarifie Laura Acosta.

La vidéo en question est tout d'abord présentée sous forme d'installation au centre d'art contemporain Optica, à Montréal, d'avril à juin 2021. Elle était composée de trois projections panoramiques sur des murs. Chacune de ces projections mettait en vedette un personnage vêtu d'un costume à la forme abstraite d'une couleur différente. Des capteurs étaient également installés pour permettre aux visiteurs et visiteuses de changer les images et de jouer avec les performeurs de la vidéo. Les artistes ont donc adapté l'installation pour le camion équipé d'écrans LED en le transformant en un seul vidéo.

«Nous créons des images abstraites pour que les gens puissent tirer leurs propres conclusions de notre travail, raconte Laura Acosta. Nous ne cherchons pas à donner une réponse à l'auditoire. Nous voulons créer une expérience. Nous créons ces formes à partir de tissu au motif de camouflage afin de concevoir un corps qui fait partie de l'environnement mais qui n'en fait également pas partie. La distorsion du corps commence par les mouvements des performeurs et les formes étranges des personnages et se poursuit avec les effets de réflexion que Santiago applique en postproduction. Finalement, cela ne ressemble plus à des gens qui performant, mais à des formes abstraites qui combinent la nature et le mouvement transformés numériquement pour créer une scène surréelle.» ■



Ourielle Auvé Photo: Arianna Molly

APRÈS LA SCÈNE ÉLECTRONIQUE, LA DJ OURIELLE AUVÉ COLLABORE AVEC LA SCÈNE THÉÂTRALE

texte *Oriane Morriet*

Connue sous le pseudonyme Ouri sur la scène montréalaise, Ourielle Auvé passe de la musique classique à la musique électronique. Elle performe aussi bien sur dans des concerts en tant que DJ que sur les scènes de théâtre. Elle tisse ce faisant un lien entre les disciplines. Pour composer ses morceaux, elle a l'habitude de se nourrir de références, puis de s'isoler dans son studio. Entretien avec Ourielle Auvé pour discuter de sa formation musicale à Paris puis à Montréal, des projets qui ont marqué ses débuts de carrière et de ses processus de création atypiques.

Ourielle Auvé commence sa formation musicale avec un cursus en piano, en harpe et en violoncelle au Conservatoire de Rueil-Malmaison près de Paris. «J'ai commencé la musique classique en France, quand j'étais toute petite. Ma mère voulait absolument que je rentre dans le chemin classique européen», explique-t-elle. Elle se tourne cependant rapidement vers la musique électronique suite à sa déception face au mode de fonctionnement trop académique des grandes institutions. Elle déménage au Québec pour y poursuivre des études en électro-acoustique à l'Université de Montréal. Elle est jeune: elle a 16 ans. Elle poursuit ensuite en composition à l'Université Concordia.

Ourielle Auvé confie qu'elle a trouvé sa voie grâce à la liberté que permet le milieu musical québécois. Après ses études, elle commence donc à travailler à Montréal. «Je me suis lancée en musique électronique. J'ai commencé avec des collaborations, puis ensuite juste pour moi. Après, j'ai continué à collaborer, mais avec d'autres projets que la création musicale», raconte-t-elle. Depuis plus d'un an, Ourielle Auvé est entrée dans le monde du théâtre. Elle fait des performances en direct sur scène lors de représentations dramatiques, notamment celles du Centre du Théâtre d'Aujourd'hui et du Théâtre aux Écuries.

Parmi les projets d'importance qui ont marqué ses débuts de carrière, Ourielle Auvé mentionne sa performance live pour «Boiler Room» en 2018. «Cela faisait des années que j'étais recluse seule dans mon studio. Et là je découvre la performance live et la connexion avec le public», décrit-elle.

Pour ce qui est du théâtre, Ourielle Auvé cite «Nos Corps» du collectif Castel Blast donné en 2019 au Théâtre aux Écuries. «C'était une fête en théâtre. J'ai utilisé mes compétences de DJ pour ce spectacle», raconte-t-elle. Elle embrasse notamment la liberté qu'on lui donne dans la collaboration avec les artistes sur scène. Toujours dans la veine théâtrale, Ourielle Auvé travaille actuellement avec Émilie Monnet pour son spectacle «Marguerite». «C'est très intense

émotionnellement. Il y a eu beaucoup de sessions où tout le monde pleurait», explique-t-elle.

De l'avis d'Ourielle Auvé, il ne fait pas de doute que la musique live au théâtre permet une plus grande connexion entre les comédiens et la musique. «C'est une prise de risque, mais les interprètes et moi avons créé un lien tellement fort que cela se passera bien à chaque représentation», explique-t-elle. L'immédiateté de la musique favorise le naturel, la spontanéité, la communion sur scène. «Ça a un côté moins surfait», insiste-t-elle.

Concernant son processus de création, Ourielle Auvé reconnaît qu'elle a une approche très intuitive. «Je passe des semaines à réfléchir à des sujets. Je m'inspire de plein de choses. Je me renseigne sur des artistes, qu'ils soient visuels ou sonores», explique-t-elle. Suite à cette période d'inspiration, l'artiste s'enferme ensuite dans son studio pour créer elle-même. «Je suis dans une espèce de phase obsessionnelle pendant une période, puis ensuite je m'isole beaucoup. Je sors un milliard d'idées», explique-t-elle.

L'isolement est important pour Ourielle Auvé. Il lui permet de se concentrer sur ses intuitions afin d'avoir une vision claire de ce qu'elle cherche à atteindre. Elle raconte ainsi une session de travail mémorable avec Anthony Carle où les deux artistes se sont volontairement coupés du monde. «Nous nous retrouvions chez moi tous les jours à 5h du matin pour travailler. Cela nous garantissait de commencer la journée avec aucune influence extérieure. Nous fermions nos téléphones, nous les cachions et nous n'avions pas le droit d'y toucher pendant toute la journée», se souvient-elle.

Fière de ses créations en musique électronique, Ourielle Auvé n'a pas pour autant mis la musique classique de côté. Elle utilise régulièrement son violoncelle dans ses performances live, comme par exemple pour «Marguerite» d'Émilie Monnet. «C'est quelque chose qui revient. J'ai de plus en plus des petites gigs où les gens veulent que j'enregistre une ligne de violoncelle pour leurs projets», conclut-elle. ■



Paul Litherland Photo: Courtoisie

PAUL LITHERLAND RÉALISE LES PHOTOS DU COMPLÉMENT D'EXPOSITION VIRTUELLE DU MAI

texte *Oriane Morriet*

Avec la fermeture des salles d'exposition en raison de la pandémie, les musées ont mis en place des expositions virtuelles à partir de leur sites Web. Les expériences en ligne consistent souvent en une série de visuels et de textes présentant les oeuvres. Le photographe Paul Litherland a ainsi été embauché par le MAI pour photographier les oeuvres exposées au MAI afin de donner aux internautes un aperçu de l'exposition. Rencontre avec Paul Litherland pour parler de son travail photographique pour le MAI, ses défis et ses enjeux.

La photographie de Paul Litherland n'est originellement pas destinée aux compléments d'exposition en ligne. L'artiste est cependant familier du format numérique et des contraintes de la présentation en ligne. «Je suis photographe commercial pour les arts. Je photographie les oeuvres d'art pour les artistes, les musées et les galeries depuis 25 à 30 ans. Ça permet de faire des présentations en ligne ou de soumettre des candidatures pour des bourses», explique-t-il. Les artistes dont il photographie les oeuvres se servent aussi des photos pour alimenter leur portfolio. En parallèle à la photographie commerciale, Paul Litherland est aussi artiste, d'où son oeil pour les oeuvres d'art, et parachutiste de passion.

Au coeur de la pandémie, le MAI approche Paul Litherland pour lui commander une série de photographies afin de réaliser un complément d'exposition en ligne. L'idée était de permettre aux visiteurs d'avoir accès à la galerie, tout du moins virtuellement, grâce à des visuels et des textes publiés sur le site Web de l'Institution. «La commande du MAI consistait en une documentation plus approfondie des oeuvres. Ça veut dire faire des photos à 360 degrés, ce qui est nouveau pour moi. C'est la seule manière pour les gens de se rendre compte de la disposition des oeuvres d'art dans un endroit», explique Paul Litherland.

La particularité de la commande du MAI est aussi située dans le niveau de détails demandé. «Il ne s'agit pas simplement d'une vue d'ensemble de l'exposition: il s'agit de photographier toutes les oeuvres individuellement. Ce n'est pas le cas dans les séances photographiques habituelles», explique Paul Litherland. Le photographe a également choisi de faire un gros plan sur un détail par oeuvre,

pour recréer un sentiment d'intimité entre celle-ci et l'observateur. L'idée est ainsi de permettre aux visiteurs de se concentrer sur un aspect d'une oeuvre, comme ils le feraient s'ils visitaient en personne l'exposition du MAI. «J'essaye de prendre le point de vue de quelqu'un qui vient voir l'exposition», explique-t-il.

Un des défis de la séance photographique pour le complément d'exposition du MAI est que la majorité des pièces présentées sont des vidéos d'art. Il ne s'agit pas d'oeuvres physiques, mais déjà d'images. La gageure est donc pour le photographe de mettre en images des images, sachant que les premières sont fixes et que les deuxièmes sont mobiles.

«J'ai réalisé des grands plans, puis je suis allé visiter chaque pièce», explique-t-il. L'équipe du MAI ayant déjà fait appel aux services de Paul Litherland pour ses expositions, elle le laisse souvent libre de conduire la séance photographique comme il l'entend. «Je n'ai souvent pas beaucoup de directives en fait», confirme-t-il.

S'il est le photographe attiré de ce complément d'exposition, Paul Litherland n'en est cependant pas le commissaire. «Ce n'est pas moi qui décide de

l'ordre des photos sur le site Web», affirme-t-il. Il a ainsi collaboré avec Marie-Charlotte Castonguay-Harvey, qui est commissaire chez Galerie Galerie, et qui fait partie de l'équipe du MAI. De son côté, le photographe réfléchit à un moyen d'utiliser les outils numériques en 3D, comme Google Street View ou Mozilla Hubs, pour présenter ces visuels de manière immersive. «Je n'ai pas encore trouvé le meilleur outil», confie-t-il.

Depuis le début de la pandémie, Paul Litherland a été beaucoup sollicité pour faire des reportages photographiques pour les musées, permettant ainsi à leur public d'accéder aux expositions malgré la fermeture des salles. «Les expositions de l'automne 2020 ont été majoritairement fermées au public, mais avec tous les contrats qui ont été signés, les expositions continuent quand même. Les galeries municipales de Montréal ont vu que je faisais des vues 360, ce qui fait que j'ai reçu tout d'un coup trois ou quatre appels pour ce genre de travail», raconte-t-il. Il est d'ailleurs possible, même après la pandémie, que ce mode d'accès aux expositions reste en vigueur, afin d'élargir le public des musées..



Je suis photographe commercial pour les arts. Je photographie les oeuvres d'art pour les artistes, les musées et les galeries depuis 25 à 30 ans. Ça permet de faire des présentations en ligne ou de soumettre des candidatures pour des bourses»

— Paul Litherland



Pascale Tétrault Photo: Sébastien Roy

PASCALE TÉTRAULT MET AU DIAPASON POÉSIE ET NUMÉRIQUE

texte Oriane Morriet

Entre la poésie et le numérique, le cœur de Pascale Tétrault balance. C'est pour cela que l'artiste a choisi d'unir les deux afin de proposer une vision dynamique de la poésie contemporaine, nourrie par les technologies. Ses propositions prennent forme dans des installations avec dispositifs interactifs. Elle prend toutefois garde de n'utiliser la technologie que lorsque cela lui semble soutenir le propos et insiste sur l'importance d'utiliser des logiciels en libre accès. Une question de démocratisation des technologies et de la culture. Entrevue avec Pascale Tétrault, artiste multidisciplinaire, pour comprendre son intérêt pour l'art numérique littéraire.

Artiste multidisciplinaire spécialisée en poésie, Pascale Tétrault s'intéresse à la rencontre du texte et du numérique. «J'ai une approche plus plastique des mots. Ce qui m'intéresse, c'est ce qui se passe à l'extérieur de l'écran», explique-t-elle. L'approche de l'artiste se concentre donc sur le côté matériel de la technologie numérique: elle joue avec l'imprimé contrôlé par le numérique, notamment.

«Je suis encore en train de définir ma pratique... C'est ma première session à la maîtrise. J'essaie encore de mettre les mots aux bons endroits», confie-t-elle. Elle collabore également avec la SAT pour donner des formations en création numérique dans le cadre de Campus SAT.

La formation artistique de Pascale Tétrault n'a pas été un long fleuve tranquille. «J'ai entrepris plusieurs chemins sur lesquels je suis revenue après», commente-t-elle. Au secondaire, elle s'intéresse autant au sport qu'aux arts. Elle se promène entre les deux. Elle commence un cursus en cinéma au cégep, mais n'arrive pas à y trouver sa voix.

«J'avais toujours envie de faire autre chose que le cadre qu'on me proposait», explique-t-elle. Elle poursuit alors avec un baccalauréat en communication à l'Université de Sherbrooke. Encore une fois, la discipline ne lui correspond pas. «C'était un peu trop cadré pour moi», ajoute-t-elle.

Pascale Tétrault revient ensuite à Montréal où elle abandonne son baccalauréat pour faire un certificat en création littéraire à l'UQAM. «J'ai adoré découvrir l'écriture de soi et les formes expérimentales. Encore là, dans mon projet final, je jouais déjà avec la forme de l'écriture. Il y avait des passages plus

en italique et plus normaux», raconte-t-elle. Elle découvre alors le Bac en médias interactifs à l'UQAM où elle est retenue. C'est son entrée dans les arts numériques. «Ce qui est chouette avec ce Bac, c'est qu'on peut arriver avec notre propre profil. On nous donne des outils, mais après on fait ce qu'on veut», explique-t-elle.

Après ses études, Pascale Tétrault devient instructrice pour son compte. Elle enseigne dans les écoles et des organismes. «Un jour, il y a eu un appel à projet pour le Livart, et je me suis lancée», explique-t-elle. Elle travaillait alors pour un petit studio de six personnes et avait envie de continuer en petit comité. Le thème proposé pour la résidence du Livart lui parle: la réminiscence. «Mes textes parlent toujours de la mort, du deuil. Ce sont des récits d'autofiction», précise Pascale Tétrault.

L'oeuvre proposée par Pascale Tétrault au Livart se présente comme un dispositif composé de trois imprimantes thermiques. Elle s'intitule «De pertes et d'oublis» et constitue l'oeuvre la plus complète de son portfolio jusqu'à présent. C'est aussi l'oeuvre qui lui fait comprendre qu'elle a envie de consacrer sa carrière à la création artistique. «Grâce à cette

expérience, j'ai trouvé ma voix, autant dans les mots que dans des structures animées. C'est l'incarnation de tout ce que j'avais en tête depuis 4 ans: de mêler la littérature et l'électronique», décrit-elle.

«De pertes et d'oublis» met donc en jeu une seule bande de papier thermique passant par les trois imprimantes décrites, ce qui permet à l'artiste de créer un livre de poèmes atypique.

«C'est une façon d'animer des poèmes en faisant en sorte que pas seulement les mots, mais aussi le mouvement, l'effacement et le dynamisme portent le sens», explique-t-elle. Misant sur les symboliques, elle assigne à chaque imprimante une fonction: passé, présent et futur.

«J'avais composé une série de vingt poèmes et je m'intéresse à comment on s'en souvient», commente-t-elle. La première imprimante imprime le souvenir du passé, la deuxième celui au présent et la troisième efface des mots. ■



Je suis encore en train de définir ma pratique...

C'est ma première session à la maîtrise.

J'essaie encore de mettre les mots aux bons endroits»

— Pascale Tétrault

MAINTENANT DISPONIBLE

Guide pratique

L'ÉCOLE EN LIGNE

231 pages, format PDF

**Maintenant disponible, la première édition
du guide L'ÉCOLE EN LIGNE
fera l'objet d'une mise à jour dans quelques mois**

Un guide pratique mettant en valeur l'écosystème techno-pédagogique du Québec. La série de textes qu'il contient se compose d'articles originaux sur le thème de la formation à distance, à la fois sous la forme de portraits d'entrepreneurs, de portraits de pédagogues, d'étudiant.e.s et de parents, de présentations d'outils, de présentations de méthodologies et de bilans sur les enjeux de la formation à distance.

**Pour soutenir cette publication,
commander des exemplaires
ou assurer la présence de votre organisation
dans la prochaine mise à jour,
rendez-vous à**

<https://boutique.qfq.com>

<https://bit.ly/3phtHfY>

info@lienmultimedia.com





Avec des reportages sur...

- OLO Fusion et ses outils d'apprentissage des mathématiques
- CinéGroupe, un catalogue d'animation à explorer
- Fonofone, une application pour apprendre la musique
- Aidersonenfant.com, un site Web pour les parents
- «Space Tow Truck», un jeu pour enseigner la physique
- Littératout, pour enseigner la littérature
- Didacticiels GRM et ses outils pour enseigner la grammaire
- Cartegéohistoire, des cours interactifs en histoire et en géographie
- Emanso Technologies développe des applis pour les enfants
- Studyo et sa plateforme de gestion d'horaires
- Mazaam, un appli qui éveille à la musique classique
- UXpertise, une plateforme de formation à distance
- Élo Mentorat et le mentorat virtuel
- ApprentX qui lutte contre les fausses nouvelles
- Trencadis et sa plateforme en ligne d'autoformation
- Brainiak et ses environnements virtuels et vidéo 360
- Le Curieux qui renseigne sur l'actualité
- Druide, 25 ans de développement et d'engagement
- SYNTHÈSE EXPERTS facilite l'apprentissage en création numérique
- Périscope enquête sur les inégalités scolaires
- Jasmine Conseil, qui réfléchit au développement du numérique
- L'école ouverte mise en place par Québec
- Alloprof, un essentiel pour les enfants et les parents
- TÉLUQ et son programme de formation à l'enseignement à distance
- SYNTHÈSE étudie la transformation des métiers
- Le CTREQ qui optimise le transfert de connaissances
- L'UQAM qui forme à l'Intégration du numérique en milieu scolaire
- Succès scolaire propose un service de tutorat en ligne personnalisé
- Le Collège Sainte-Anne imagine l'avenir de l'éducation
- ... et plusieurs autres

Des conseils pour...

- S'adapter aux cours en ligne
- Faciliter la transition du présentiel au virtuel
- Réduire la fracture numérique chez les jeunes
- Briser l'isolement des écoles en région
- Concevoir des formations sur mesure
- Virtualiser ses programmes
- S'adapter et faire face à la crise sanitaire
- Soutenir les projets éducatifs innovants en région
- Développer la pensée scientifique
- Créer des jeux éducatifs motivants
- Cultiver l'art de la curiosité
- Réduire les inégalités numériques en éducation
- Privilégier l'interaction pour un enseignement à distance réussi
- S'adapter et faire face à la crise sanitaire
- Trier l'information malgré les biais cognitifs
- Lutter contre la désinformation et comprendre le deepfake
- Combler les lacunes en français et en mathématiques
- Soutenir l'apprentissage avec les neurosciences

+ Guide pratique présentant les coordonnées des organisations actives dans l'écosystème techno-pédagogique québécois



Ghislain Picard Photo: Allen McEachern

GHISLAIN PICARD VOIT UN RAPPROCHEMENT ÉCONOMIQUE ENTRE AUTOCHTONES ET ALLOCHTONES

texte *Sophie Bernard*

Chef de l'Assemblée des Premières Nations du Québec et du Labrador (APNQL), Ghislain Picard participait à la première journée de C2 Montréal. Militant et porte-parole pour plus de 40 communautés autochtones réparties dans 10 nations régionales depuis 1992, il a discuté avec Mélanie Paul, entrepreneure innue de Mashteuiatsh, au Lac-Saint-Jean, PDG des entreprises Inukshuk Synergie et Akua Nature, d'économie autochtone.

Il y a un peu plus d'un an, l'APNQL déposait son Plan de lutte au racisme et à la discrimination. Ce plan abordait, entre autres, les alliances économiques avec les Premières Nations. «Nous avons voulu engager à combattre le racisme et la discrimination sans le désengagement du gouvernement, rappelle Ghislain Picard. Un an plus tard, on sent beaucoup plus d'intérêts et la perception n'est pas ce qu'elle était. La question autochtone occupe plus d'espace dans l'espace public. Les peuples se rapprochent. Les gens veulent en savoir davantage sur une réalité trop longtemps ignorée et posent des gestes concrets.» L'APNQL développe actuellement des outils et va mettre en place une plateforme pour faire suite à ce plan d'action.

Déjà en septembre 2007, lors de l'adoption de la Déclaration des Nations unies sur les droits des peuples autochtones, l'aspect économique avait été mis au premier plan. «Je ne veux pas revenir sur la déclaration qui a pris 25 ans avant d'être adoptée, explique le chef de l'APNQL. Elle a apporté beaucoup de réflexion et une opportunité pour les gouvernements de changer leurs façons de faire. Un mouvement est en train de prendre sa place dans quelques municipalités comme Val-d'Or, Montréal et Sorel. Il faut voir comment les choses évoluent localement, à travers le Québec, le Canada et partout sur la planète.» Les peuples autochtones comptent 400 millions d'individus dans le monde, au Canada, en Amérique latine ou encore en Australie, note Ghislain Picard. Les Premières Nations participeront aussi à la Conférence sur les

changements climatiques à Glasgow, en Écosse, à la fin du mois de novembre et contribueront à la réflexion sur le climat. On voit de plus en plus de convergence entre les sciences et les traditions autochtones.

Lors de la Journée nationale de la vérité et de la réconciliation instaurée cette année pour la première fois par le fédéral, certaines entreprises ont choisi de fermer leurs portes le 30 septembre. Ce fut notamment le cas de Maison Simons qui a choisi de baisser rideaux à travers le Canada. Ghislain Picard croit que les gestes qui sont posés par des patrons d'entreprise comme Simons vont dans le bon sens. «Nous avons déjà eu des alliances économiques dans le passé, dit-il. Il existe des occasions à saisir pour contribuer autant du côté des peuples autochtones que de la communauté d'affaires. Les entreprises détenues par les Premières Nations ont encore tendance à se tourner vers le gouvernement. Il faut voir aussi le type d'actions que nous pouvons poser. Depuis des années, on est en train d'être convaincus que nous sommes aussi bons, sinon meilleurs que nos voisins. La journée du 30 septembre est un rappel de ce que nos nations ont vécu. La vérité doit passer par là.»

Certaines communautés s'en sortent mieux que d'autres, Ghislain Picard donnant en exemple Kahnawake, qui a signé récemment un partenariat pour un projet d'électricité avec l'État de New York. Il faut surtout s'assurer que les processus soient soutenus par les générations futures. D'ailleurs, note le chef de l'APNQL, on voit un

engouement chez les jeunes autochtones envers l'entrepreneuriat. L'ancien premier ministre Paul Martin s'est engagé dans la formation et l'éducation des jeunes autochtones. «Il faut prendre conscience de ces initiatives et construire une nouvelle histoire ensemble», assure-t-il. En 2006, lors du Grand rassemblement des Premières Nations à Mashteuiatsh, le gouvernement du Québec s'était montré très ouvert. Le premier ministre Jean Charest y était d'ailleurs venu avec une forte délégation de ministres. Mais cette rencontre a laissé beaucoup de gens sur leur faim.

Les 25 et 26 novembre prochain, le gouvernement du Québec et l'APNQL organisent le Grand cercle économique des Peuples autochtones et du Québec, un événement qui aura lieu en personne au Centre Sheraton de Montréal et en ligne. Pendant deux jours, les élus et les gens d'affaires des Peuples autochtones et du Québec assisteront à des conférences, ateliers et panels de discussion portant sur des sujets en lien avec le thème principal de l'événement, la pleine participation des Peuples autochtones dans l'économie du Québec ainsi que dans la relance économique.

Cependant, Ghislain Picard voudrait aussi que l'accent soit mis sur les régions. Il donne en exemple la Chambre de commerce de Sept-Îles, Uashat mak Malietenam qui, depuis l'année dernière réunit des communautés d'affaires autochtones et allochtones qui cohabitent à Sept-Îles. Les communautés donnent des signes qu'elles veulent travailler ensemble, estime-t-il. ■

HANNAH BRONFMAN INVESTIT DANS LE BIEN-ÊTRE

texte *Sophie Bernard*

DJ américaine, influenceuse sur les réseaux sociaux et entrepreneure de Manhattan, Hannah Bronfman était de passage à Montréal pour C2 Montréal, une ville qui ne lui est pas complètement inconnue puisque son grand-père, Edgar Bronfman, y a construit sa fortune. Un baccalauréat en beaux-arts en poche, elle sort de l'université en 2010, au plus fort de la crise économique. Elle devient DJ et se tourne peu à peu vers le monde des affaires.

C'est alors qu'elle était DJ qu'elle s'est rendu compte qu'il existait un vide pour les services de beauté de dernière minute. Avec Annie Evans et Peter Hananel, elle fonde, en 2012, Beautified, une application mobile aujourd'hui disparue permettant de trouver des services de beauté. Le service est d'abord disponible à New York, puis s'étend à d'autres villes américaines. Mais, alors que l'entreprise lève 1,2 million\$US en fonds d'amorçage pour étendre ses services à Los Angeles et San Francisco, Hannah Bronfman et Annie Evans se font évincer de leur entreprise par Peter Hananel en 2014. Quatre ans plus tard, l'entreprise ferme ses portes.

Être une jeune entrepreneure noire lui attire des propos péjoratifs et misogynes. Elle n'avait que 25 ans et le milieu des start-ups ne lui fait pas oublier son âge. Lorsque le cofondateur de Beautified a mis la main sur l'entreprise, Hannah Bronfman s'est demandé si elle allait s'en remettre. «À cette époque, Instagram était en train de naître et comme DJ dans le monde corporatif, je me suis rendu compte que je n'étais plus uniquement une DJ, mais que je pouvais obtenir des honoraires pour porter certains vêtements, dit-elle. Il m'a fallu entre neuf mois à un an pour m'en remettre. C'était pire qu'un divorce. Je suis passée par toutes fortes d'émotions, de la tristesse, à la colère et même à la vengeance. Il faut comprendre que j'étais le visage de Beautified. J'étais dévastée.»

À un moment, celui qui est depuis devenu son mari, lui a expliqué que la meilleure vengeance s'avérait d'avoir son visage partout et que son ancien associé ne pourrait pas y échapper. «Ç'a vraiment été une expérience extraordinaire, j'ai fait un MBA dans la vraie vie, dit-elle. Le plus important a été que j'ai maintenu des relations avec mes investisseurs.» Cette expérience, aussi douloureuse fût-elle, a fait de Hannah Bronfman une investisseuse avertie. Avant d'investir dans une

entreprise, elle regarde si le produit est bon pour les gens et pour l'environnement. Elle investit plus spécifiquement dans des entreprises détenues par des femmes et des personnes issues des communautés culturelles.

Hannah Bronfman aime tout ce qui touche au bien-être, c'est par cela qu'elle s'est construite. Elle cherche des projets qui se trouvent à l'intersection de la santé et de la technologie, que ce soit dans les domaines du B2B ou du SaaS. Récemment, elle a investi, aux côtés de Gwyneth Paltrow, Gabrielle Union, Yael Cohen, Sophia Amoruso, Amy Griffin et d'autres célébrités motivées par la mission. Elles ont contribué à la série C de 62 millions\$, dans Kindbody, une entreprise qui fournit des services de fertilité, de gynécologie et de construction de la famille dans plus de 300 sites à travers le pays, y compris des cliniques de détail, des cliniques mobiles et des cliniques partenaires. Depuis son lancement en 2018 par Gina Bartasi, Kindbody a levé un total de 122 millions\$US de financement. «J'ai eu moi-même de la difficulté à tomber enceinte, ce n'est pas une expérience plaisante, explique-t-elle. J'ai investi 600 000\$ par un fonds commun de créances et j'ai amené avec moi d'autres femmes qui voulaient devenir des championnes de ce projet.»

Les investisseurs de la Silicon Valley investissent à peine 2% dans des projets issus d'entrepreneurs noirs, souligne-t-elle. Elle-même ne se tourne plus vers ses collègues masculins blancs. Par contre, elle observe que de plus en plus de femmes investissent; on assiste à un changement de culture. Hannah Bronfman ne croit pas qu'il arrivera un jour où il ne faudra plus venir à la défense des entrepreneurs issus des minorités. «Personne ne regarde encore vers la Silicon Valley, c'est tellement une façon de penser de 2013!, lance-t-elle. Les gens ne construisent plus ce genre d'entreprises.» ■



Hannah Bronfman Photo: [Allen McEachern](#)



Lisa Loud, PDG - FLUIDEFI Photo: [Courtoisie](#)

LISA LOUD: «LA CRYPTO, ÇA VAUT LA PEINE!»

texte *Lyota Bonyeme*

«La crypto, c'est le Far West: c'est effrayant. Mais ça en vaut la peine, dit Lisa Loud. Ma mission est d'amener de plus en plus de gens vers la crypto.» Le Lien MULTIMÉDIA s'est entretenu avec la PDG de FLUIDEFI lors du forum MTL connecte de cette année au sujet de son parcours professionnel et ses réflexions sur la transformation numérique du secteur de la finance.

Lisa Loud sait comment fonctionne le monde des affaires. «Je suis généralement la personne sur le Titanic qui dit "Attention! Il y a un iceberg!", explique-t-elle. J'ai une assez bonne idée de la façon dont les entreprises doivent fonctionner. Donc, au cours des quatre dernières années, j'ai utilisé mon expérience et mon expertise pour aider les propriétaires d'entreprises, qui sont arrivés là où ils étaient, non pas grâce à leur sens des affaires, mais en achetant des crypto au bon moment, à mener des affaires intelligentes.»

Cependant, avec son intuition et son sens des affaires, elle sait qu'elle peut hérisser pas mal de plumes: «Bien sûr, pas beaucoup d'entre eux ont beaucoup aimé mon approche, continue Lisa Loud, principalement parce que j'ai tendance à indiquer comment ils devraient ajuster leur ligne de conduite et... cela ne correspond pas toujours à ce qu'ils veulent faire.» Après s'être heurtée à suffisamment de personnes, elle a décidé de suivre sa propre voie. «L'année dernière, j'ai donc choisi de créer ma propre entreprise et j'y ai vu l'occasion de changer réellement le monde.» Cette ingénieure en logiciel de formation avait déjà travaillé pour de grandes entreprises technologiques telles qu'Apple et PayPal, mais elle a vite été déçue par leur travail. «Je travaillais à l'acquisition numérique pour les marchandises en Amérique du Nord chez PayPal jusqu'en 2017, raconte Lisa Loud. J'ai réalisé que PayPal n'allait plus innover et que j'aidais PayPal à passer du statut de grande entreprise technologique à celui de grande banque, et il n'y a rien d'intéressant là-dedans, ajoute-t-elle.»

Peu de temps après, Lisa Loud a commencé à s'intéresser aux cryptomonnaies en travaillant en tant que CMO (Chief Marketing Officer) et responsable des opérations chez BigMax, une société qui, selon elle, «faisait des choses vraiment innovantes dans les produits dérivés et les contrats à terme pour les cryptomonnaies, comme le bitcoin et l'éther.» Depuis, cette visionnaire n'a jamais regardé en arrière: «Je suis vraiment un défenseur

des cryptomonnaies. Si je me suis engagée dans mon travail actuel, c'est pour changer le monde, c'est pourquoi j'ai quitté PayPal, explique Lisa Loud. Je crois que l'adoption est toujours la clé pour toute nouvelle technologie, et c'est le cas pour les cryptocurrencies.»

Ainsi, elle a fondé FLUIDEFI, une plateforme de logiciels en tant que service (SAAS) basée sur le nuage, destinée aux investisseurs professionnels et aux institutions financières. FLUIDEFI propose de gérer, transiger, transférer et suivre les actifs numériques et les pools d'actifs dial (rotateur). L'entreprise vise à faciliter l'éducation financière, la planification financière, l'investissement, les subventions et le financement des prêts.

Lisa Loud admet que la décision de se lancer dans la finance décentralisée lui est venue d'un ami. «En 2020, j'ai choisi de lancer ma propre entreprise dans le domaine de DeFi après une recommandation d'un ami en Corée, mais, dit-elle, j'ai rapidement réalisé que c'était une bonne direction à prendre.» La PDG avoue également qu'il a fallu procéder à quelques ajustements depuis la création de l'entreprise jusqu'à aujourd'hui. «Ce que je pensais construire il y a un an est très différent de ce que je construis en ce moment, avoue-t-elle. Nous avons dû procéder à quelques corrections de trajectoire en cours de route.»

Au départ, Lisa Loud avait espéré que son entreprise toucherait les petites gens. «Au départ, nous voulions être des agrégateurs DEX (plateforme d'échange décentralisée) et toucher les investisseurs de détail ou les gens ordinaires, affirme la PDG. Pour de nombreuses raisons, dont le fait que c'était quelque peu illégal au Canada, où nous sommes basés, nous avons décidé de créer un produit pour les institutions financières qui voulaient entrer dans l'espace DEFI.»

«Le plus grand changement, précise Lisa Loud, est que nous avons dû tout construire à partir de zéro. Au lieu de simplement agréger les données que

d'autres personnes fournissaient, ce qui n'était pas toujours exact, et c'est ce que tout le monde fait déjà sur le marché, nous avons décidé de créer notre propre source de données à partir de zéro. Ainsi, au lieu de prendre les flux de données A.P.I. d'autres entreprises, nous les obtenons à la source et construisons notre propre base de données qui aura des données précises et fera les calculs que nous devons faire sur quelque chose que nous savons être juste. L'autre changement, bien sûr, est que leurs services sont maintenant offerts aux "bonnes" personnes qui ont les licences requises.»

La PDG de FLUIDEFI est confiante quant au potentiel de la finance décentralisée et à l'avenir de la numérisation dans le secteur financier, plus largement. «Pour moi, la décentralisation de la finance et la transformation numérique du secteur de la finance sont liées. Avec un meilleur accès à la finance, vous pouvez désormais financer votre propre exploration et obtenir l'éducation dont vous avez besoin pour comprendre cette idée, puis avoir la capacité de convaincre quelqu'un d'autre de vous soutenir financièrement pour développer cette idée.»

«De plus, selon Lisa Loud, ce qui est passionnant dans le monde numérique que nous créons et dans la finance décentralisée, c'est que nous sommes en mesure de déstabiliser de nombreux gouvernements et institutions qui auraient autrement maintenu le statu quo dans un verrou, aux dépens des personnes qu'ils sont censées servir et ne pas permettre aux gens d'avoir accès à des choses qui aideraient réellement le monde entier, comme l'accès aux prêts, avoir un compte bancaire et l'éducation financière.» Pour Lisa Loud, toutes ces choses constituent «les catalyseurs de la créativité, du succès et de l'esprit d'entreprise.» Elle considère que sa mission n'est pas seulement d'amener plus de gens vers la crypto-monnaie, mais aussi, avec FLUIDEFI, plus de capitaux institutionnels. Ce faisant, Lisa Loud affirme que le fait d'avoir ce type de soutien rend la cryptomonnaie «plus attrayante pour un plus grand nombre de personnes dans le monde.» ■

MAINTENANT DISPONIBLE

Guide pratique

LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE ET DU JEU VIDÉO

+ de 200 pages, format PDF

Maintenant disponible, la première édition du guide LES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE ET DU JEU VIDÉO fera l'objet d'une mise à jour dans quelques mois

Ce guide pratique destiné aux étudiant.e.s, conseiller.ères en orientation, aux parents, et professionnel.les du milieu donnera la parole à des artisans du milieu du numérique et du jeu vidéo ainsi qu'à des décideurs et professionnels qui les soutiennent dans leur évolution. Pour réaliser ce guide, les journalistes du Lien MULTIMÉDIA et de Qui fait Quoi vont à la rencontre de ces femmes et de ces hommes qui ont décidé de travailler dans ces domaines. Il s'agit d'une belle opportunité de mettre en valeur des professions émergentes, mais aussi de discuter des enjeux, défis et de découvrir les forces vives du secteur et de l'émergence de nouveaux talents et de nouvelles compétences.

Pour soutenir cette publication, commander des exemplaires ou assurer la présence de votre organisation dans la prochaine mise à jour, rendez-vous à
<https://boutique.qfq.com>
<https://bit.ly/2MzJWqK>
info@lienmultimedia.com





Découvrez des dizaines de métiers

- Gestionnaire de contenu numérique • Designer de jeux vidéo
- Pirate éthique • Artiste 2D-3D • Modélisateur • Éclairagiste 3D
- Joueuse professionnelle • Designer d'intelligence artificielle
- Artiste technique • Motion designer • Intégratrice Web • Designer de systèmes • Créateur multimédia • Monteur vidéo • Architecte sonore
- Designer narratif • Ergonome d'interfaces • Artiste de personnages
- Artiste de textures • Rigger • Animateur de particules • Artiste d'environnement • Designer UX/UI • Édimestre • Infographiste
- Designer sonore • Intégrateur Web • Testeur de jeu vidéo
- Stratège Web • Ergonome de logiciel • Designer de niveaux
- Artiste multimédia • Gestionnaire des réseaux sociaux • Chroniqueur
- Scénariste Web • Développeur Web • Conceptrice de podcasts
- Artiste de scénographie numérique • Journaliste multimédia
- Designer d'environnement (médias interactifs) • Développeur interactif • Designer graphique • Éditeur multiplateformes
- Rédacteur Web • Consultant en communications numériques
- Spécialiste du SEO • Gestionnaire de campagnes Web • Concepneur pédagogique • Agent d'information • Directeur cinématique
- Techno-pédagogue • Productrice au contenu • Conceptrice de contenus numériques • Développeur en intelligence artificielle • Expert en cyber-sécurité • Photographe d'œuvres d'art • VJ • Programmeur Web
- Coloriste • Animateur 2D-3D • Scénariste en télévision • Directrice artistique • Recherche en jeu vidéo • Game economy designer
- Gestionnaire de contenu numérique • Artiste technique • Directeur exécutif • Experte en marketing et expérience client • Performance manager • Lead technique Coretech Dev • Coordinatrice de production en jeux vidéo • CEO de studio de jeu vidéo • Lead technique en capture de mouvement • Analyste SOC • Contrôleur de la qualité • Expert en cybersécurité • Gestionnaire Go to Market • Conceptrice et directrice de création (projets numériques) • Spécialiste en accessibilité Web
- Responsable de marketing en jeu vidéo • Acteur/actrice de capture de mouvement • Chargé de projets en infogérance et TI
- Documentariste • Archiviste de contenu numérique
- Directeur de la photographie • Cadreur • Illustratrice
- Compositeur créatif / professionnel du son... et plusieurs autres.

Des articles sur ...

- Les carrières les plus demandées en numérique • Petits studios, gros studios, quelles différences? • Le multi-casquette dans les petits studios de jeux • Les initiatives pour les femmes dans le domaine du jeu • L'inclusivité dans les jeux vidéo • Les initiatives d'inclusivité dans l'industrie vidéoludique • Être femme, entrepreneure et noire
- Les femmes dans le jeu vidéo • Quelle formation pour travailler en IA? • Femmes et leadership • L'adaptation au télétravail • Le numérique, levier d'innovations sociales • Domaine vidéoludique: école ou expérience? • Les enjeux du design narratif • La recherche en jeu vidéo • Le marketing de jeu vidéo • L'expertise en clientèle numérique dans le e-commerce • L'IA dans le jeu vidéo • La vidéodescription, c'est quoi? • Technologie numériques: quelles formations?...



Planète **EMPLOIS**

VOTRE destination sur le Web
pour recruter ou trouver un emploi

AUDIOVISUEL (cinéma, télévision, animation, VFX)

MULTIMÉDIA (Web, mobile, jeux vidéo)

COMMUNICATIONS (marketing, publicité, RP)

www.planete-emplois.com

TARIFICATION ABORDABLE

pour recruter sans se ruiner:

1 annonce: 95\$
3 annonces: 200\$
5 annonces: 300\$
10 annonces: 500\$

Abonnés au Lien MULTIMÉDIA
ou au magazine CONVERGENCE?
profitez d'un rabais de **20%**
en utilisant le code promo: **!lienmultimedia!**

**Ces entreprises affichent leurs postes
sur www.planete-emplois.com:**

Accessibilité Media
Agence Artistique Maxime Vanasse
Agence La Suite
Agence Québécomm
Alchemy24
Alliance Québec Animation
AMI-télé
Animal Logic
Applied Electronics Limited
AQPM
Art Souterrain
Atomic Fiction
Audio Postproduction SPR
Audiokinetic
Bam Montréal
Beebop Studios
Beenox
Bell Média
BKOM Studios
BlackOut Design
Blue Bug Entertainment
BLVD
Brault et Martineau
Bureau du cinéma et de la télévision des Laurentides
Bureau du cinéma et de la télévision du Québec
Caravane Films Productions
CBC/RADIO-CANADA
CCDIAM/CCIMAD
Cégep de Sainte-Foy
CEV
CFORP
CieAR inc
CineGround Média
Cinesite Studios
CIRAD
Cogeco
Collège de Bois-de-Boulogne
Collège de Rosemont
ComediHa!
Connection Events
Copibec
CREO
Deluxe Media Canada
Digital District
Dima Productions
Druide informatique
Duchesnay
Echo Media
École NAD
Electronic Arts (Canada)
Fake Digital Entertainment
Felix & Paul
Festival du nouveau cinéma
Films de l'Autre
Folks
Fondation de l'entrepreneurship
Fonds canadien de la radio communautaire
Fonds d'investissement culture et communications
Fonds des medias du Canada
Fonds indépendant de production
Fragments Distribution
Framestore
Freeman Audiovisuel Canada
Frima
Gameloft
Gefen Canada
Gestion Dussault & Brien
Grand Costumier
GROS PLAN
Groupe Blimp
Groupe Entourage
Groupe Média TFO
Groupe PVP
Groupe TVA
Handel Productions
Harris & Wolff
Hibernum Créations
Hybride Technologies
Institut national de la recherche scientifique
Item 7
Jintronix
Kovasys
L'Équipe Spectra
L'inis - L'institut national de l'image et du son
L'oeuvre Léger
Le Lien MULTIMÉDIA
LeclercDumont
Les Films de l'Autre
Les Films du 3 mars
Les Films Séville
Les Studios Side City
Lozeau
Ludia
Lynda Savard
Mathematic
MATv
Max Films Média
Media Ranch
Mediabiz International
MELS
MétéoMédia / Pelmorex
Métropole Films Distribution
Mikros Image Canada
MindGeek
Minority Media
MK2 | Mile End
Mr XFX
NEWEB LABS
nGenious Studio
Nish Media
NuageLab
Oasis Animation
Odgers Berndtson
ONF
Partenariat du Quartier des spectacles
Pegas Productions
Photo Service
Pixcom Productions Inc.
PRIM
Printemps numérique
Productions Déferlantes
Productions Planète en rotation
Productions Wabanok
Publicité Les Enfants
Québec Cinéma
Qui fait Quoi
Quiet Motion
Raphael LEVY
Réverbère Théâtre
Rezolution Pictures International
RIDM
RISE | Visual Effects Studios
Rodeo FX
SARTEC
Savoir média
Services de Développement Professionnels SDP
Société des Casinos du Québec
Société du Vieux-Port de Montréal
SODEC
Sonotechnique
Squeeze
Station Mont Tremblant
Technicolor Canada
Télé-Québec
Téléfilm Canada
Témoin Production
Théâtre Bluff
Théâtre Incliné
Ticavie
Tobo
Tortuga Films
TouTenKartoon Canada
TP1
Tribal Nova
Trinome et filles
Trio Orange
Turbulent
TV5 Québec Canada
Up2blu
UQAM
Urbania Média
V. J. Animation Montreal
Vasco design
VER Montréal
Vidéo MTL
Vidéographe
Vidéotron
Ville de Montréal
Vues et Voix
Wapikoni mobile



Le Lien MULTIMÉDIA
vous invite à écouter notre entrevue
avec Farah Alibay en VIDÉO
www.lienmultimedia.com/video

FARAH ALIBAY: DE JOLIETTE À LA NASA

texte *Arnaud Perron-Bouchard*

L'ingénieure en aérospatiale québécoise Farah Alibay est un modèle de réussite et de persévérance. Depuis 2014, elle participe à plusieurs importants projets affiliés à la NASA. Lors de son passage à C2 Montréal, le Lien MULTIMÉDIA a eu la chance de s'entretenir avec elle pour en apprendre plus sur son impressionnante carrière.

Farah Alibay est née à Joliette et y a grandi jusqu'à ses quatorze ans. Par la suite, sa famille et elle déménagent à Manchester, en Angleterre. Elle obtient un baccalauréat et une maîtrise en ingénierie et technologie spatiale à l'Université de Cambridge en 2010. C'est à ce moment qu'elle commence à effectuer des stages dans ce domaine et qu'elle découvre une véritable passion pour l'espace.

«Au secondaire, j'étais très bonne en mathématique, en physique et en langues. Je me suis concentrée sur cela et j'ai découvert que l'ingénierie en aérospatiale pourrait être mon chemin vers la NASA. Il y a différents chemins pour y accéder et toutes sortes de rôles au sein de l'organisation. Ensuite, j'ai fait un baccalauréat, une maîtrise et un doctorat en ingénierie aérospatiale. On n'a pas besoin de tout ça pour cet emploi, mais c'est une chose que je voulais faire, un doctorat. Je voulais apporter une contribution individuelle à la science. Ce qui m'a vraiment aidée à trouver mon chemin, ce sont les stages. J'en ai faits dans toutes sortes de domaines à l'extérieur de la NASA mais également à ses différents centres. Quand je suis arrivée au Jet Propulsion Laboratory, je me suis sentie comme à la maison», explique Farah Alibay.

Pour mener à terme les différents projets d'exploration de la NASA, le rôle de chaque membre de l'équipe est déterminant pour leur réussite. Les qualités requises pour être une bonne ingénieure en aérospatiale dépassent les connaissances scientifiques et physiques.

«Il faut être capable de travailler en équipe, de bien communiquer et écouter. Lorsque l'on veut apporter une nouvelle idée à la table, il faut la vulgariser clairement. Au début, je n'étais pas une bonne communicatrice, mais cela se travaille, raconte l'ingénieure en aérospatiale. Quand on construit un rover comme Perseverance, il n'y a pas personne dans l'équipe qui comprend chaque morceau du

robot, mais, ensemble, on peut faire quelque chose d'extraordinaire et de plus grand que nous tous.»

Inspirée par plusieurs pionnières dans leur domaine, dont l'astronaute québécoise Julie Payette, Farah Alibay veut encourager les jeunes femmes de couleur à persister dans des milieux qui pourraient leur être plus difficilement accessibles.

«Ça ne va pas toujours être facile, mais tu as un but ou un rêve, garde-le en tête en tout temps. Il va y avoir des moments difficiles et des échecs, mais cela en vaut tellement la peine lorsque tu réussis. Cela ne sera pas facile, mais il y a une place pour toi

dans une équipe qui va t'apprécier pour qui tu es», lance-t-elle.

Farah Alibay travaille avec la NASA depuis 2014. Elle a participé à de nombreux projets qui ont fait avancer notre compréhension de l'espace. Toutefois, un d'entre eux a été particulièrement marquant pour la Québécoise qui vit maintenant en Californie. «Celui qui m'a le plus marquée est le premier vol de l'hélicoptère Ingenuity parce que cela a changé l'histoire. Avoir eu l'opportunité de contribuer à cette avancée, c'est un moment que je vais me rappeler pendant très longtemps», conclut Farah Alibay. ■



Farah Alibay Photo: Courtoisie

DOUGLAS MBIANDOU MONTRE LES USAGES DU NUMÉRIQUE AUX JEUNES AFRICAINS AVEC 10 000 CODEURS

texte *Nathanaël Paul*

La plupart des jeunes voient seulement le numérique comme un accès aux réseaux sociaux. À cause de cela, la jeunesse africaine ne voit pas les vrais usages du numérique et les métiers en lien avec ce domaine. L'organisation 10 000 codeurs compte faire connaître aux jeunes d'Afrique les différents métiers du numérique. En entrevue avec Le Lien MULTIMÉDIA lors d'un panel à MTL connecte, Douglas Mbiandou, président de 10 000 Codeurs, insiste sur l'importance du numérique pour le développement personnel des jeunes.

Établie à Lyon, 10 000 Codeurs est une organisation sans but lucratif. L'objectif principal de l'organisme est d'améliorer l'employabilité de la jeunesse africaine dans les métiers du numérique. Avec son programme d'immersion dans ce domaine, Douglas Mbiandou veut transmettre des connaissances numériques à la jeunesse pour leur créer des occasions d'emploi. «Au départ, on formait des jeunes de cinq pays sur le métier de développeur d'applications. Avec cette expérience de terrain, on a accompagné près de 300 jeunes pour un taux d'immersion professionnel de 75%. On s'est basé sur cette expérience terrain pour bâtir une expérience industrielle dans tous les pays d'Afrique», explique le président.

Cette nouvelle expérience industrielle de 10 000 Codeurs donne la chance à tous les jeunes de pouvoir s'inscrire à ce programme. «Aujourd'hui, nous avons un modèle qui est inclusif, durable et très simple. Notre programme permet à tous les jeunes africains de pouvoir vivre du numérique. Ce nouveau modèle amène des gens qui sont non seulement curieux, disciplinés et ambitieux, mais on ajoute à cela des aptitudes fondamentales en développement d'applications. Entre 2015 et 2025, nous avons comme objectif de former 10 000 Codeurs en Afrique. On a réalisé que le projet doit être beaucoup plus gros parce qu'il y a une panoplie de métiers en lien avec le numérique», affirme Douglas Mbiandou.

L'acculturation des jeunes au numérique est la priorité absolue du programme 10 000 Codeurs. Selon Douglas Mbiandou, il est important de montrer aux jeunes que le numérique ne sert pas seulement aux réseaux sociaux. «La priorité pour la jeunesse doit être l'acculturation. Aujourd'hui, nous voulons vraiment "acculturer" un million de jeunes par pays en Afrique. On s'est rendu compte que les jeunes ne connaissent tout simplement pas le numérique. La plupart voient le numérique comme un prisme des réseaux sociaux. Il faut "acculturer" les jeunes aux usages et aux métiers du numérique. Notre programme veut faire comprendre aux jeunes que le numérique ne sert pas seulement à l'amusement», ajoute le président de l'organisme. La découverte du numérique est la partie la plus importante du projet puisque les jeunes voient l'autre facette de ce domaine.

Un modèle révolutionnaire

Le nouveau programme se déroule en trois parties. Avec la phase de terrain, l'organisme a compris qu'il était important de bien faire connaître aux jeunes le numérique avant de les initier à un métier. Pour le président, son nouveau modèle a complètement révolutionné l'apprentissage de la jeunesse africaine en ce qui concerne les technologies. «Notre méthodologie est très simple avec notre nouveau modèle. La première étape est la découverte du numérique. Les jeunes vont assister à des webinaires chaque jour pendant quatre semaines

pour ensuite passer un test qui va déterminer si le jeune peut accéder à la deuxième étape. Avec une note de 80%, le jeune va pouvoir passer à l'étape suivante. Cette deuxième étape est l'apprentissage d'un emploi en lien avec le numérique. Ensuite, pour la dernière étape, on va aider le jeune à trouver un emploi avec un employeur. Selon moi, notre nouveau modèle constitue une révolution pour l'apprentissage des jeunes. Nous agissons comme un organisme qui révèle des jeunes pépites», explique Douglas Mbiandou. ■

Douglas Mbiandou Photo: Courtoisie





Francesca Rossi Photo: festivaldelfuturo.eu

FRANCESCA ROSSI (IBM) PRÉDIT LE DÉVELOPPEMENT À VENIR D'UNE IA PLUS ÉTHIQUE

texte *Oriane Morriet*

Francesca Rossi est leader en éthique de l'IA au Centre de recherche d'IBM. Lors du World Summit Ai Americas, elle a présenté ses cinq prédictions sur l'évolution de la recherche en IA. Elle identifie des secteurs privilégiés pour l'avancement de l'IA, comme les neurosciences et la langue naturelle. Elle prévoit aussi que l'IA deviendra plus éthique grâce aux efforts des gouvernements, des compagnies et des citoyens pour la rendre plus transparente, plus équitable et plus explicable. Retour sur la présentation de Francesca Rossi pour en savoir plus sur le développement à venir de l'IA.

Pour Francesca Rossi (IBM), le futur de l'IA portera sur la combinaison d'une approche basée sur les données et sur des algorithmes symboliques qui permettent la recherche, l'organisation et la planification des activités et des tendances, qu'il s'agisse de celles des gouvernements, des entreprises ou de la société. Cette approche sera utilisée dans beaucoup de domaines, mais la leader en éthique de l'IA au Centre de recherche d'IBM pense qu'elle sera particulièrement utile pour la compréhension et la génération de textes en langue naturelle. La lecture, l'écriture et l'analyse des textes devraient ainsi connaître des mutations dans les prochaines années. C'est sa première prédiction.

La deuxième prédiction de Francesca Rossi porte sur l'accélération de la collaboration entre l'IA, l'informatique et les neurosciences. L'experte explique que ces trois disciplines ont un passé commun, qui se retrouve dans le nom même de l'IA: intelligence artificielle. Les chercheurs parlent aussi de réseau de neurones, car ils bâtissent leurs modèles d'IA sur le celui du cerveau humain. «Nous avons atteint un stade où nous sommes davantage capables de dire comment le cerveau humain fonctionne. Nous pouvons donc à l'avenir développer l'IA de façon à lui permettre de se baser sur le fonctionnement du cerveau humain, incluant l'adaptation, la généralisation et le croisement d'informations», explique-t-elle.

La troisième prédiction de Francesca Rossi est qu'un effort considérable sera fait pour renforcer la confiance des utilisateurs dans l'IA. Après des années de sondages, de mise au point de guides sur les bonnes pratiques et d'écriture de chartes éthiques, il est temps pour les équipes informatiques de garantir le respect de tous ces principes lors de

l'entraînement de leurs algorithmes. «Nous avons besoin d'une IA qui soit transparente, équitable et explicable», affirme l'experte.

Sa quatrième prédiction concerne des outils et des activités qui suscitent l'attention, la formation et les compétences éthiques des développeurs et des utilisateurs de l'IA. Il faut pour cela que toutes les parties prenantes de l'IA se mettent ensemble pour pousser la recherche et l'application dans la bonne direction. Des régulations encadrant le développement et l'utilisation de l'IA vont ainsi bientôt voir le jour. L'Europe travaille actuellement sur une proposition de législations permettant de réguler l'avènement de l'IA dans la société. «Cela va augmenter de beaucoup les discussions à l'échelle internationale sur ce que signifie développer des algorithmes. Des firmes légales travaillent actuellement sur la manière dont il faut concevoir, déployer et utiliser l'IA de façon à ce que cela bénéficie à tous», conclut-elle. Des standards en IA devraient ainsi voir le jour à partir de

Enfin, la cinquième prédiction de Francesca Rossi concerne l'aspect international de l'écosystème de l'IA. La recherche en IA, la gouvernance de l'IA,

l'éthique de l'IA, les stratégies de déploiement de l'IA feront l'objet d'accord internationaux dans la mesure où, dans le cadre de la mondialisation, les échanges entre les pays sont de plus en plus nombreux. Le secteur de l'IA n'y fait pas exception. Les équipes de recherche en IA sont composées d'expert internationaux; ses produits sont distribués tout autour du globe. «Il y aura de plus en plus de partenariats en IA, de collaborations, d'accords internationaux, d'événements internationaux», prédit-elle.

Les approches des pays sur l'IA sont extrêmement différentes les unes des autres. Elles sont aussi très complémentaires. Chacune de ces approches, à sa manière, vise à permettre l'intégration de l'IA dans la société, de sorte que la technologie bénéficie à tous. Il s'agit de considérations faites pour le bien-être des citoyens, mais aussi pour celui de la planète. «En 2021, j'espère voir de plus en plus d'initiatives conjointes entre les pays, où les complémentarités sont exploitées, et où les différences sont laissées de côté. Ce à quoi nous voulons arriver, c'est un écosystème de l'IA responsable», conclut-elle. ■



Nous avons atteint un stade où nous sommes davantage capables de dire comment le cerveau humain fonctionne. Nous pouvons donc à l'avenir développer l'IA de façon à lui permettre de se baser sur le fonctionnement du cerveau humain, incluant l'adaptation, la généralisation et le croisement d'informations»

— Francesca Rossi



Theoriz Photo: [Courtoisie](#)

THEORIZ RÉINVENTE LES ARTS VIVANTS GRÂCE À SES TECHNOLOGIES IMMERSIVES ET INTERACTIVES

texte *Oriane Morriet*

Theoriz est l'un des plus importants studios de création arts et technologies de Lyon. Il existe maintenant depuis près de 7 ans. David-Alexandre Chanel en est le cofondateur et le directeur créatif. Son idée est d'explorer de nouvelles possibilités grâce à la recherche artistique, appuyée sur la recherche scientifique. «Nous sommes basés en France, mais nous rayonnons à l'international depuis assez longtemps, principalement en Europe, au Moyen-Orient et en Amérique du Nord», explique-t-il. Le Québec n'est pas une terre inconnue pour lui. Il a eu l'occasion de venir à Montréal, à Québec, à Rouyn Noranda. Retour sur les missions du studio.

Theoriz est une équipe de six personnes composées d'ingénieurs, mais aussi d'artistes. Les activités artistiques du studio sont triples. D'abord, il propose des expériences artistiques. Il collabore ainsi avec des danseurs, des acteurs et des musiciens pour monter des spectacles. Ensuite, il fait de l'événementiel en proposant à des compagnies l'organisation d'événements de grande ampleur mêlant art et technologie. «Nous visons des compagnies comme Google ou Amazon qui veulent des événements marquants», explique-t-il.

Enfin, Theoriz travaillent pour des organismes désirant mettre sur pied des expériences immersives. «C'est la mode des salles immersives en ce moment, avec des projections de mapping en intérieur», insiste David-Alexandre Chanel. Le studio propose donc à ses clients des projections de mapping qui permettent l'interaction avec le public. La vidéo réagit au spectateur au fur et à mesure que le spectateur réagit à la vidéo.

Du point de vue scientifique, Theoriz poursuit des recherches en ingénierie numérique. «Nous avons fait beaucoup de choses sur les technologies de tracking, la réalité mixte et l'innovation cinématographique», explique-t-il. Le studio s'intéresse aussi à la réalité virtuelle et aux sciences cognitives. Il travaille de plus sur des projets autour de l'interactivité, qu'il s'agisse d'images ou de sons interactifs. «Nous avons aussi développé des pipelines d'effets pour les jeux vidéo», complète David-Alexandre Chanel.

Les résultats de la recherche contribuent en premier lieu à améliorer les expériences que développe Theoriz. Grâce à leurs vidéos sur les réseaux sociaux, le studio attire l'attention des médias. Des entreprises d'architecture, de design et des artistes indépendant contactent l'équipe pour en savoir plus sur ses technologies. David-Alexandre Chanel décide de collaborer avec elles pour pousser la recherche plus loin. Depuis deux ans environ, le studio vend ainsi sa technologie Augmenta au service des entités désireuses d'en bénéficier. «C'est

une technologie qui permet de rendre les espaces interactifs. Nous voudrions que les ingénieurs, les architectes et les artistes puissent faire comme nous», explique-t-il.

En 2019, Theoriz collabore avec l'UQAT. Le but est de montrer aux étudiants comment se servir du système Augmenta pour imaginer des espaces interactifs. La démonstration débouche sur un spectacle à l'occasion du Forum Avantage Numérique organisé par le Petit Théâtre de Rouyn Noranda. L'année suivante, Theoriz et le lieu culturel déposent des demandes de subvention afin de procéder à un transfert de compétence. L'idée est que le Petit Théâtre puisse apprendre à se servir de la technologie pour ses propres créations. «Ils ont acheté Augmenta, mais à cause de la COVID, nous n'avons pas pu y aller», raconte David-Alexandre Chanel.

Pour remédier à la situation, le Petit Théâtre et Theoriz décident de monter une résidence virtuelle. Le lieu culturel abitibien lance un appel à candidature auprès des artistes de la région pour savoir s'ils veulent participer à l'expérience. De son côté, Theoriz installe dans son studio à Lyon une résidence en miroir. Les deux équipes co-crée ensemble à plusieurs milliers de kilomètres de distance. «Nos résidences disposaient du même type de matériel, dans le même type de format, avec le même type de matériel», explique-t-il. L'idée de la résidence est de ré-imaginer les arts de la scène à distance.

David-Alexandre Chanel est heureux de mener des projets de collaboration avec le Québec en raison de l'effervescence de l'industrie québécoise. «Comme nous sommes dans l'innovation, les nouvelles tendances et les nouvelles possibilités, et comme le Québec est plus avancé dans ce domaine que l'Europe, cela nous permet de parler avec des gens qui sont dans le même état d'esprit que nous», commente-t-il. Le directeur artistique envisage ainsi d'ouvrir dans les prochaines années une branche de Theoriz au Québec pour exporter leur technologie Augmenta permettant aux studios de développer de nouvelles compétences. ■

Calendrier

Détails: www.lienmultimedia.com/calendrier

Au service de l'industrie depuis 25 ans, Le Lien MULTIMÉDIA tient à jour un calendrier des événements ciblant les professionnels du numérique et des technologies. Rendez-vous à www.lienmultimedia.com/calendrier pour les détails, demandez un compte pour ajouter vos événements, abonnez-vous à notre bulletin quotidien par courriel pour ne rien rater. info@lienmultimedia.com.

Du 11 septembre au 11 décembre 2021

AF-FLUX: BIENNALE TRANSNATIONALE NOIRE

L'objectif est de réunir en un même événement d'envergure les œuvres d'artistes afrodescendants des Amériques et d'Europe, ainsi que d'artistes africains vivant hors du continent. Cet événement rassemblera des artistes établis et émergents afin d'ouvrir un dialogue transnational d'art contemporain.

- Contact: Biennale Transnationale Noire
- <https://www.affluxbiennale.org>

Du 14 septembre au 7 décembre 2021

SUR LA ROUTE DE L'INTERNATIONALISATION

Cette initiative axée sur le développement de marchés hors Québec vise à hausser les compétences en exportation des entreprises québécoises et à générer de nouvelles occasions d'affaires.

- Lieu: En ligne
- Prix: Gratuit
- Contact: Chambre de commerce du Montréal métropolitain
- Email: reservations@ccmm.ca
- Tél: (514) 871-4001
- www.ccmm.ca/fr/services/sur-la-route-de-l-internationalisation/

Du 1er novembre au 5 novembre 2021

J1Q 2021

Cette année encore, ils rivalisent de créativité afin de présenter les sujets de pointe en TI. Pour l'édition 2021, voici quelques thématiques qui seront abordées: l'informatique émotionnelle, le transport en commun intelligent, le design thinking et bien plus encore.

- Lieu: Formule hybride
- Contact: Réseau Action TI
- Email: info@actionti.com
- Tél: 1 (866) 540-1240
- <https://www.actionti.com/evenements/jjq-2/>

Le 3 novembre 2021

APPEL DE PROJETS - JAM 360 #3

Pour ce JAM, l'objectif est d'accompagner et d'outiller les artistes et professionnels du milieu de la production de court métrage dans leur exploration des technologies immersives et interactives.

- Contact: Stéphanie Morin
- Email: stephanie@xnquebec.co
- <https://www.xnquebec.co/jam360-2021/>

Du 3 novembre au 10 novembre 2021

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM FRANCOPHONE DE TÜBINGEN STUTTGART

Le Festival international du film francophone de Tübingen Stuttgart une des plus grandes vitrines du cinéma francophone en milieu germanophone.

- Lieu: Tübingen (Allemagne) et en ligne
- Contact: Französische Filmtage Tübingen - Stuttgart
- Email: info@filmtage-tuebingen.de
- <https://franzoesische.filmtage-tuebingen.de/>

Du 4 novembre au 14 novembre 2021

COUP DE COEUR FRANCOPHONE

Coup de cœur francophone est dédié à la découverte et à la circulation de la chanson dans ses multiples expressions.

- Lieu: Canada
- Contact: Coup de cœur francophone
- Tél: (514) 253-3024
- <https://coupdecoeur.ca>

image: yienkeat / Shutterstock

Le 4 novembre 2021

GALA MERCADOR QUÉBEC

L'événement vise à souligner le succès des entreprises exportatrices de partout au Québec et à offrir une visibilité positive à leur entreprise à l'échelle régionale et provinciale en plus de promouvoir les exportations auprès des acteurs de l'écosystème québécois en développement économique.

- Lieu: En ligne
- Contact: Gabrielle Ouellet-Duval
- <https://mercador.ca/gala/>

Du 5 novembre au 7 novembre 2021

CUISINE CINÉMA & CONFIDENCES

Cuisine, Cinéma & Confidences est un festival de films qui se veut une ode à l'art culinaire et à ses artisans.

- <https://www.cuisine-cinema-et-confidences.com>

Du 9 novembre au 14 novembre 2021

MEGAMIGS

MEGAMIGS est un événement dédié à l'industrie du jeu vidéo. L'événement B2B2C du Canada réunit chaque année des centaines de créateurs de jeux vidéo des quatre coins du globe.

- Lieu: En ligne
- Contact: MEGAMIGS
- Email: contact@megamigs.com
- Tél: (438) 530-3364
- <https://megamigs.com/fr/>

Du 10 novembre au 24 novembre 2021

RENCONTRES INTERNATIONALES DU DOCUMENTAIRE DE MONTRÉAL (RIDM)

Les RIDM sont l'un des plus importants festivals de films documentaires en Amérique du Nord et offrent au public le meilleur du cinéma du réel en rassemblant les grand.e.s cinéastes et les nouveaux talents à découvrir.

- Lieu: Montréal et en ligne
- Contact: RIDM
- Email: info@ridm.ca
- Tél: (514) 499-3676
- <https://ridm.ca/fr>

Du 11 novembre au 19 novembre 2021

FESTIVAL INTERNATIONAL DU CINÉMA FRANCOPHONE EN ACADIE (FICFA)

Le Festival international du cinéma francophone existe depuis 1987 et son mandat est la présentation du cinéma de la Francophonie.

- Lieu: Moncton et Dieppe, Nouveau-Brunswick
- Email: infos@ficfa.com
- Tél: 506-855-6050
- <https://www.ficfa.com>

Du 16 novembre au 18 novembre 2021

ECOSYSTEM EXPERIENCE

Cette année, l'Ecosystem Experience organisé par OVHcloud est consacré au partage de connaissances et d'idées entre partenaires et clients.

- Lieu: En ligne

- Contact: OVHcloud
- <https://ecosystemexperience.ovhcloud.com/fr/>

Du 16 novembre au 17 novembre 2021

THE GAME SERVICES FORUM

The Game Services Forum est un tout nouvel événement virtuel international qui réunit les principaux studios, éditeurs, fournisseurs de services et vendeurs de l'industrie du jeu pendant deux jours de rencontres professionnelles.

- Lieu: En ligne
- Contact: Game Services Forum
- Email: enquiries@forumevents.co.uk
- <https://gameservicesforum.com>

Du 17 novembre au 20 novembre 2021

SOPH.I.A SUMMIT

L'événement réunira les experts français et internationaux en Intelligence Artificielle, tant dans ses fondamentaux que dans son application en biologie, santé, mobilité ou encore territoires intelligents, présenteront leurs travaux dans le cadre de conférences, débats, tables rondes ou de posters.

- Lieu: Sophia Antipolis, France
- Contact: Université Côte d'Azur
- <https://univ-cotedazur.fr/events-uca/sophia-summit>

Le 24 novembre 2021

APPEL À SÉRIES - BERLINALE SERIES

La Berlinale Series offre un premier regard exclusif sur de nouvelles productions de séries en provenance du monde entier.

- Contact: Berlinale Series
- Email: series@berlinale.de
- www.berlinale.de/en/film-entry/guidelines/berlinale-series.html

Du 25 novembre au 28 novembre 2021

ZEBRA POETRY FILM FESTIVAL

Le ZEBRA Poetry Film Festival est la plus grande plateforme internationale de courts métrages basés sur la poésie - les films de poésie.

- Lieu: Berlin, Allemagne
- www.haus-fuer-poesie.org

Le 28 novembre 2021

CÉRÉMONIE DE REMISE DES ROSE D'OR

Considéré comme l'une des distinctions les plus convoitées de la télévision européenne, les Rose d'Or récompensent le meilleur contenu dans 12 catégories.

- <https://www.rosedor.com/>

Du 29 novembre au 02 décembre 2021

CONTENT LONDON

L'événement, qui se déroulera sur deux sites, accueillera l'International Drama Summit, leader du marché, le Formats & Factual Forum (anciennement The Unscripted Entertainment Summit) et le Kids Content Futures.

- Lieu: Londres, Angleterre
- <https://www.c21media.net/content-london-2021/>

Détails et autres événements:

www.lienmultimedia.com/calendrier



QUI FAIT QUOI

QUI FAIT QUOI ET LE LIEN MULTIMÉDIA METTENT EN PLACE

L'INITIATIVE DIVERSITÉ ET INCLUSION

Le Lien MULTIMÉDIA et Qui fait Quoi mènent une vaste initiative visant à favoriser la diversité, l'inclusion et combattre le racisme dans le milieu de l'audiovisuel, du numérique et des industries culturelles en général. Celle-ci se déclinera sur le Web, en vidéos, podcasts, reportages et visibilité dans nos publications et plateformes et s'inscrit dans la durée.

Pour mener à bien ce projet, nous sommes la recherche de partenaires institutionnels et privés pour nous accompagner dans cet engagement.

Mais, au-delà de la représentation à l'écran, il faut aussi donner voix aux scénaristes, aux producteurs et productrices, aux chef(fe)s d'entreprises et à tous les talents issu(e)s des diversités ethnoculturelles et sexuelles à toutes les étapes de la création, de la production et de la diffusion des œuvres portant la parole de ces communautés. Pour qu'elles et ils puissent raconter des histoires qui leur ressemblent, il faut leur donner accès aux outils qui leur permettront de parler de leurs identités. Plus encore, promouvoir l'inclusion, c'est aussi promouvoir un avenir porteur économiquement et socialement pour les artistes et artisans de la diversité.

Depuis quelques années, on voit apparaître des initiatives encourageantes de la part d'institutions de financement et de télédiffuseurs, largement relayées dans les pages et plateformes de Qui fait Quoi.

Des programmes ont été mis en place, du financement a été débloqué. Ce sont des gestes importants.

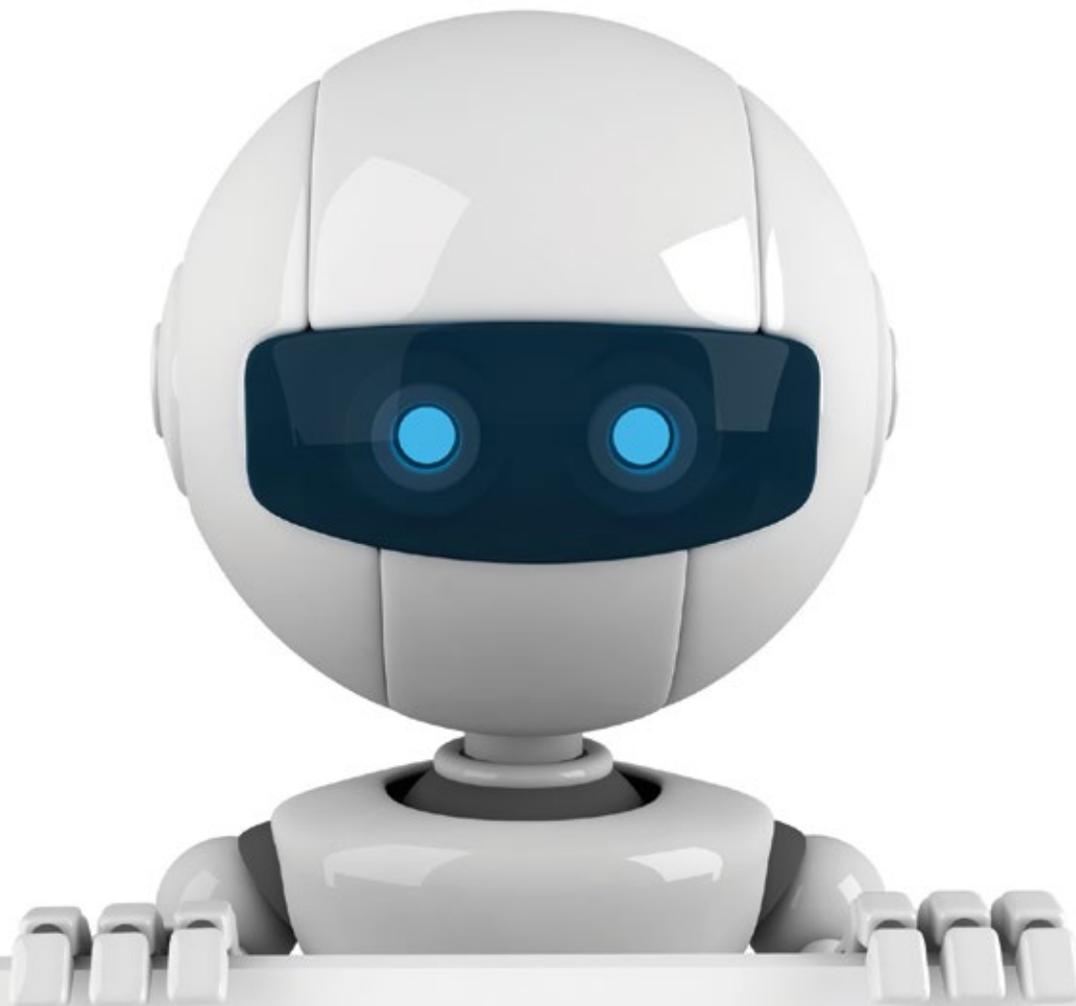
Et la nouvelle initiative de Qui fait Quoi et du Lien MULTIMÉDIA entend souligner les projets et les réalisations émanant de tous ces engagements. Après 36 ans d'activités, Qui fait Quoi souhaite accompagner tous les talents des industries culturelles, et qu'ainsi personne ne soit oublié. Car le monde évolue, le temps passe et nous nous devons de participer à ce changement.

Vous pouvez appuyer la réalisation de cette initiative/enquête et offrir une belle visibilité à votre organisation en devenant partenaire. Pour plus d'info et pour discuter de votre appui à cette initiative, merci de contacter:

- Steeve Laprise
slaprise@lienmultimedia.com
- Martial Brissonnet
mbrissonnet@qfq.com



www.lienmultimedia.com actualisé en continu, tous les jours
nouvelles quotidiennes, reportages exclusifs, entrevues vidéo...



Entrevues vidéo : www.lienmultimedia.com/video
Who's Who / C'est qui ça? : www.lienmultimedia.com/qui
Calendrier : www.lienmultimedia.com/calendrier
Guide de l'industrie : www.lienmultimedia.com/guide
Bulletin-hebdomadaire, sur abonnement : www.lienmultimedia.com
Abonnement en ligne : www.lienmultimedia.com/boutique





www.lienmultimedia.com

LE Lien MULTIMÉDIA

UN DISPOSITIF

D'INFORMATION

UNIQUE et SANS ÉGAL

pour suivre l'actualité

du numérique au Québec

Depuis plus de 25 ans, Le Lien MULTIMÉDIA est le seul média francophone au Québec dédié aux créateurs, visionnaires et entrepreneurs techno-culturels
Abonnez-vous au Lien MULTIMÉDIA et entrez dans un dispositif d'information qui suit au plus près l'actualité de la culture et de l'entrepreneuriat numérique au Québec.

Attention: contenus originaux, souvent exclusifs!

www.lienmultimedia.com/boutique

L'abonnement comprend tout ce qui suit:



TOUTES LES ACTUS EN DIRECT

Mot de passe pour un accès complet à plus de 70 000 articles accessibles sur le Web www.lienmultimedia.com ou sur votre téléphone via notre appli mobile iOS et Android



MAGAZINE, GUIDES ET RAPPORTS

12 numéros de CONVERGENCE,
1 Guide de l'industrie: MULTIMÉDIA nouveaux médias
et une série de guides spécialisés et rapports de veille



WEBTÉLÉ

Accès à plus de 1000 entrevues, webinaires, capsules et reportages vidéo avec des artisans et décideurs de l'industrie du numérique au Québec



INFOLETTRES

Vous les lisez en diagonale ou intégralement jusqu'au point final, le plus important est qu'elle vous tiennent au fait des dernières nouvelles!
Quotidien par courriel (250 numéros / an)
Hebdo par courriel (46 numéros / an)





< CONVERGENCE >

prochain numéro: DÉCEMBRE 2021 (no 180)

- > Réservation publicitaire): 25 novembre
- > Tombée matériel: 25 novembre
- > Détails et trousse média: www.lienmultimedia.com/jannonce

CONTACTS:

- > **Steve Laprise**, slaprise@lienmultimedia.com, (514) 842-5333
- > **Martial Brissonnet**, mbrissonnet@qfq.com, (514) 842-5333
- > **Alexis Gagnon**, alexis@lienmultimediacom.com
- > **Gabriel Henri**, gabriel@lienmultimedia.com

D'ici là, rendez-vous tous les jours
sur www.lienmultimedia.com
le portail des professionnels du numérique au Québec

